THE THING · MEDIEVAL: TOTAL WAR · SUDDEN STRIKE II · DINO CRISIS 2 · PRIVATEER'S BOUNTY

# 576 KBYTE




FINAL FANTASY XI ONLINE
ELŐZETES

MAFIA
The City of Lost Heaven
A HÓNAP JÁTÉKA

DVD EST EXTRA MELLÉKLETTEL

Ára: 796,- Ft
ISSN 0865-8226
9 770865 822000
2002. SZEPTEMBER
# 136




AZ 576 CSOPORT TAGJA

3 KOPONYA | AIRPORT INC. | BLAIR WITCH 1 | BROKEN SWORD 2 | BUGDOM | BUST-A-MOVE 3DX | CAPTAIN CLAW | CHAMPIONSHIP MANAGER 3 | COLIN MCRAE RALLY | COMMANCHE VS. HOKUM

COMBAT CHESS | COMMANDOS | CUTTHROATS | F/A-18 KOREA | FIGHTING FORCE | FLIGHT UNLIMITED | FLY! | FORD RACING | FORD RACING 2001 | GANGSTERS

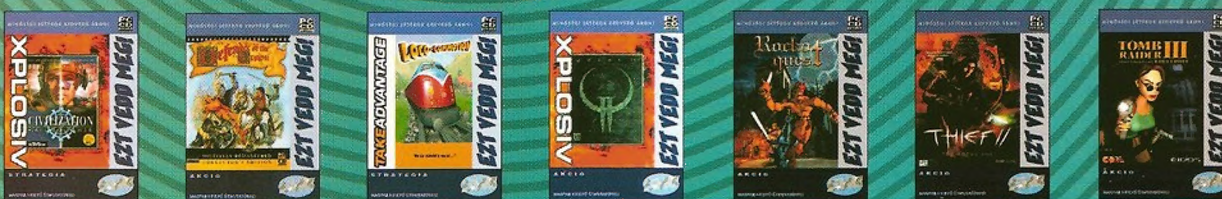
GRAND THEFT AUTO | GRAND THEFT AUTO 2 | HEAVY METAL FAKK2 | HEROES OF M&M 2 | HEROES OF M&M 3 | HIDDEN & DANGEROUS | HIDDEN DELUXE | HOUSE OF THE DEAD | JIMMY WHITE CUEBALL 2 | KISS PINBALL

MALL TYCOON | MIG ALLEY | MIGHT & MAGIC VII | MORTAL KOMBAT 4 | ONI | PRO PINBALL | RAGE OF MAGES II | RAILROAD TYCOON 2 | RESIDENT EVIL 2 | REVENANT

RUNE | SEGA RALLY 2 | SEGA TOURING CAR | SEGA WW SOCCER | SERIOUS SAM | SHEEP | SONIC 3D | SONIC RACER | SOUL REAVER | SPEC OPS

SPEC OPS 2 | THIEF | TOCA TOURING CAR | TOMB RAIDER | TOMB RAIDER 2 | TOUCHÉ | VIRTUA COP 2 | VIRTUA FIGHTER 2 | WORLD LEAGUE SOCCER | WORMS 2

## ÚJDONSÁGOK:



CIVILIZATION: CALL TO POWER | DEFENDER OF THE CROWN | LOCO COMMOTION | QUAKE II | ROCKO QUEST | THIEF 2 - THE METAL AGE | TOMB RAIDER 3

1999 FT




1999 FT




kínálatunk folyamatosan bővül

www.evm.hu

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 369-26-86 E-MAIL: frigyes.bischof@576.hu

Lassú víz,...

Bevezetőt írni – ahogy arról a régi **KByte**-okat, **Konzol**okat lapozgatva az Olvasó is meggyőződhet, - roppant mód szórakoztató és felelősségmentes feladat. A tavalyi év slágerei például a cicák és az évszakok furcsa konglomerációja. Lévén a kiadó az idén új épületbe költözött - melyben a szerkesztőségi irodák tágasabbak, fényesebbek, légkondicionáltak, és nem utolsó sorban mindennemű ablakot nélkülözők lettek, - az ablak alatt bagzó macskák kalandjait ecsetelő Bevezetők szimultán a történelem süllyesztőjében leltek örök nyugalmat.
Hogy akkor mégis hogyan értekezzünk a Semmiről, arra nincs verszatilis recept. Mert ugye általában a Bevezető nem hordoz információt – nemes hagyomány ez, melyet minden lap főszerkesztője szigorúan betart; mondhatni csendes megállapodás ez a szakma „titánjai" közt.

Az **576 KByte** tölti be pillanatnyilag – s reményeink szerint majdan állandó jelleggel is – az ellenzék, a vad rebellis szerepét a piacon. Egyelőre (sic!) nincs kompakt-melléklete, s elmondhatja magáról, hogy független (valójában természetesen nem az, de mégis – látta volna a Nyájas Olvasó kereskedelmi részlegünk szomszéd irodában tartózkodó képviselőinek fejét, mikor lehoztuk a *WarCraft III* tesztet hat ponttal... hallgatta volna végig a Nyájas a hazai forgalmazó majd' negyven percen át tartó telefonos „szörnyű csalódottságát").
Illene tehát, hogy a lap Bevezetője szellemi útmutató legyen az aktuális havi számon át; plafonba lyukat ütő irodalmi remekmű, mely helyet követelhetne magának akár az *Irodalmi Szemle*, akár az *Élet és Tudomány* hasábjain.
Megpróbáltuk. Az első változat egy hatalmas allegória volt, melyben renegát lapunk az „albérlet", mi magunk pedig a frissen beköltözött lakók szerepét öltöttük volna magunkra. Lényege: beköltöztünk, kihajítottuk az előző tulajdonosok hátra maradt limlomát (a lakóközösség nyomására, meg saját örömünkre is) és nekiálltunk felújítani azt. Azért, hogy egy szép napon jól érezzük magunk benne. Mi is, meg minden rendszeres, vagy rendszertelen látogatónk.
Szép kis esszét lehetett volna kanyarintani belőle, aztán mégis elvetettük az ötletet. Ad egy - az allegória kényes dolog, ha nem avatjuk be a közönséget; Ad 2 – az **576 KByte** nem átjáróház, az albérletek világa pedig állandó mozgásban van – ez félreértéseket szülhet; mi itt igenis megvetettük a lábunk.

A második verzió egy vasárnapi túlóra után csapott tarkón, mikor a metró egyik frekventált megállójában egy vak párocskába botlottunk. Fancsali ábrázattal persze lehet „sajnálni" őket – kevesebbet látnak a „Világból", mint mi. Hazugság. Amíg nem jártunk Machu Picchu ős-illatú városában, amíg nem borultunk térdre a Taj Mahal hófehér nagysága előtt, amíg nem meredtünk a távolba az Everest csúcsáról, mi sem láttuk a „Világot". Falakat láttunk, embereket, kereskedelmi tévék „Valóságshow-it", s szürke hétköznapjainkból rendszeresen a számítógépes szórakoztatás mesterséges ál-Valóságába menekülünk, hogy valaki Mások legyünk, valahol Másutt. A vakok felnyitották a szemünk – elgondolkodtunk azon a rettenetes tényen, hogy ők valószínűleg többet ÉLNEK MEG a „Világból", mint mi, akik egészséges retinával láttunk s látunk napvilágot. „Világtalanabbak" vagyunk a vakoknál...
Szívhez szóló, tanulságoktól terhes tanmesét lehetett volna faragni belőle, de mégis elvetettük az ötletet. A múlt havi Bevezető is több lelkes Olvasó számára „nyálassá" sikeredett; nekik további kellemes savanyodást kívánunk.

Végül, a lapzárta a nyakunkra hágott. Az utolsó nap még tettünk egy gyenge próbálkozást egy gyors összefoglalás formájában – amolyan napló volt ez, melyben megosztottuk volna az Olvasóval gondolatainkat a szeptemberi számmal kapcsolatban. Lett volna benne sok-sok öntömjén („megígértük a fogyókúrát, be is tartottuk!"), GyZ búcsúztató („sok szerencsét, Zoli!"), meg egy kis Tehetség Vadászat is. Nem volt határideje, nincs határideje. Több mint 80 (!) pályamű érkezett, így válaszolni sem jutott időnk mindenkinek – elolvasni ellenben MINDET elolvastuk – aki nem kapott választ, nem jutott át a poroszosan szigorú rostán. Jelentkezni még mindig lehet; igaz, már csak specialistákat keresünk, három kategóriában: hírszerkesztő, háborús stratégiai játékok (ún. wargames) specialistája ill. repülőgép-szimulátor specialista.
Ezt a Bevezető-koncepciót is elvetettük. Nem feltétlenül muszáj, hogy minden ellen lázadjunk. Elvégre, a hagyomány, az hagyomány. A Bevezetők pedig hagyományosan nem szólnak SEMMIRŐL. Hisz elolvasni sem olvassa el őket SENKI.

Kellemes, jó hangulatban eltöltött napszakot kíván az **576** csapat nevében:

Theodore Reiker

# tartalomjegyzék

**Címlap** / / MotoGP: Ultimate Racing Technology (megnyitható drótvázas játékmód)
**Tartalomjegyzék** / / Breed (koncepciós illusztráció)

## RECENZIÓK



## AKTUALITÁSOK

## RECENZIÓK (ALFABETIKUS SORRENDBEN)



## ROVATOK




**Kiadja a COMGAME '576' Kft.**, 1042 Budapest, Árpád út 112.
**Postacím:** 1329 Budapest, Pf.: 24.
**Drótposta:** 576kbyte@576.hu
**Honlap:** www.576.hu

**Főszerkesztő:** Theodore Reiker (reiker@576.hu / reiker@eigo.co.jp)
**Layout / tördelés:** Soltész Tamás (bwc@576.hu)
**Munkatársak:**
Csák Gergely (dracoo-[listed])
Domján László (DaemonLaz)
Fábián Balázs (Balage)
Furulyás Ádám (Furci)
Makai Sándor (Clemi)
Nemes Raymond (Credo)
Orosz Miklós (Freak)
Putz Patrik (Patrik)
Somosi László (Liquid)
Sütő János (Ender Wiggin)
Varga Balázs (VargaB.)

**Laptulajdonos:** Balogh Zsolt
**Levilágítás:** Heiling Média Kft.






**Nyomás:** Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:
**576 KByte** (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest Pf. 132
/ / egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft
("Előfizetni jó!")

**ISSN 0865-8226**





Nagy bocsesz VargaB. kollégának a neve félrepötyögéséért :)

Akinek köszi suhan: Shadowboy (tudod miért), Kamil (fotókért), kmm (amiért nem hallgatta a zenéit).

A tavalyi *ECTS* után joggal csóválta a fejét a szakma színe-java: hát ez lett a néhai mega-show-ból, a számítógépes és videojátékok rangos európai seregszemléjéből; a fejlesztők, játékkiadó cégek és média szakemberek (meg úgy egyébként mindenki, akinek a „game-bizniszhez" minimális köze is van) kötelező pofavizitjéből? Idáig sikerült süllyeszteni ezt a valaha legendás rendezvényt, amit fénykorában évente KÉTSZER is megrendeztek és olyan sűrű volt a programja, hogy három teljes álló napon át csak rohangált mindenki, mint a mérgezett egér...
Amerikában él és virul az *E3*, tömegek zarándokolnak el Los Angelesbe a világ minden tájáról, akár több ezer kilométert, nem ritkán 11 órát is utazva. A nagy cégek dollár-százezreket fizetnek egy-egy jobb stand-helyért és egymást túlharsogva hirdetik játékaikat.
Emlékszem, néhány évvel ezelőtt még izzadó tenyérrel léptünk be Zolee-val, az **576 KByte** akkori – mára már legendává vált – főszerkesztőjével az *ECTS* épületébe és az első nap végére egymás szavába vágva próbáltuk megosztani élményeinket a londoni Soho egyik füstös kocsmájában, gyönyörű *Budweiser* söröcskéket markolászva. Csodálkozva bámultuk a Virgin nyálkás-hártyás alien-bázisát, melynek töksötét „beleiben" régi barátokként köszöntöttük a híres „virgines" PR manager párost és megilletődve süllyesztettük táskáink mélyére az extra ajándék pólókat és demó CD-ket. Ámulva néztük az Ocean *Epic* című, Amigás űrhajós játékát, a US Gold platform-stuffjait, a Microprose szimulátorait. Tülekedtünk a Sony PlayStation bulijának bejáratánál **(Megj.: Gyengébbek kedvéért: Martin Apa több éves élményanyagot gyúrt szorgosan egybe, hisz enyhe anakronizmus lenne a PlayStation bulit [efféle csodamasinát 1994. előtt nem láthatott egyszerű halandó] és az *Epic-et* [teszt 1992/6-os számunkban] egy ECTS keretein belül emlegetni :). – Reiker)** és küzdöttünk, hogy valami csoda folytán szerezzünk egyet a Nintendo média-csomagjaiból. Az olyan – manapság vezető pozíciójú – cégek, mint a Ubi Soft vagy az Infogrames még csak második vonalbeli titánok voltak...
Sajnos az évek múlásával a legendák megszűntek létezni. Nincs már Ocean, US Gold, a Virgin is csak vergődik.
Az *ECTS* egyre csak vesztett presztízséből. Jött a tavalyi év, az *ECTS* elköltözött London kikötő-negyedébe, egy új helyszínre, ami senkinek sem tetszett igazán. Az igazi hidegzuhany a show-n érte a „nagyérdeműt": nem voltak ott a nagy cégek, sőt, a kis cégek sem; német, lengyel, orosz és koreai fejlesztők, zöldfülű „trónkövetelők" töltötték meg a termet. Néhányan már temették az *ECTS-t*.
Aztán az idén az *ECTS* rendezőszerve nagy levegőt vett, és úgy döntött, nem engedi veszni a bulit. Visszatették a helyszínt Nyugat-London egyik belső kerületébe, a 11 millió fontért felújított Earls Court épületébe. Hosszas tárgyalások után visszacsalogattak olyan nagy neveket, mint az EA, Activision, Acclaim, Infogrames, Konami, Eidos, Capcom, Midway, THQ, Ubi Soft, Rage és óriási meglepetésként a Sony, aki egy teljesen egyedülálló *PlayStation Experience* show-val állt elő, ahol a közeljövő ÖSSZES PS-PS2 játéka kipróbálható volt.
Jó volt, tetszett, és kifejezetten örülünk neki, hogy az *ECTS* kezdi visszanyerni régi erejét. Reménykedünk benne, hogy 1-2 év múlva ugyanolyan jó buli lesz ez is, mint annak idején, az „aranykorban" volt! Mi ott leszünk!

Martin




























Kiadó: **Ubi Soft**

Fejlesztő: **Ubi Soft**

Megjelenés: **2003. március**






**XIII**

Kiadó: **Ubi Soft**

Fejlesztő: **Ubi Soft Montreal + Red Storm Entertainment**

Megjelenés: **2002. október 25.**






**Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield**

Kiadó: **Ubi Soft**

Fejlesztő: **Ubi Soft Montreal**

Megjelenés: **2002. november 29.**





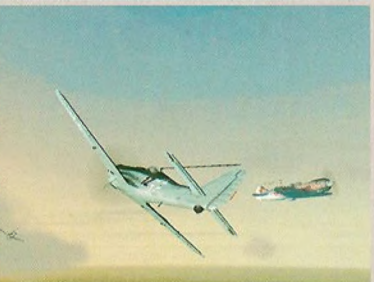

**Tom Clancy's Splinter Cell**

Kiadó: **Ubi Soft**

Fejlesztő: **1C:Maddox Games**

Megjelenés: **2002. november 15.**



**IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**

## Ghost Master

Kiadó: **Empire Interactive**
Fejlesztő: **Sick Puppies**
Megjelenés: **2002. negyedik negyedév**






## Starsky & Hutch

Kiadó: **Empire Interactive**
Fejlesztő: **Minds Eye Productions**
Megjelenés: **2002. november**






## Total Immersion Racing

Kiadó: **Empire Interactive**
Fejlesztő: **Razorworks**
Megjelenés: **2002. november**







## The Gladiators

Kiadó: **Arxel Tribe**
Fejlesztő: **Eugen Systems**
Megjelenés: **2002. október**





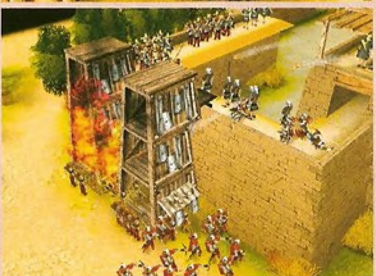

Kiadó: **Strategy First**
Fejlesztő: **Arxel Tribe**
Megjelenés: **2002. november**






Hannibal - The Game ←

Kiadó: **Eidos Interactive**
Fejlesztő: **Pyro Studios**
Megjelenés: **2002. ősz**



IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles ↗

Tom Clancy's Splinter Cell ↙

Kiadó: **Konami**
Fejlesztő: **Konami - KOE R&D**
Megjelenés: **2003. első negyedév**










Gareth Jones (Whizzbang TV – jobbra, idétlen vigyorral az arcán, narancssárga ingben) gratulál a Splinter Cell-hez. Lance Boyle-nak van mit tanulnia.

## ECTS 2002 Awards

**Az Év játékkonzola:** PlayStation 2
**Az Év PC hardvere:** Gainward GeForce 4 'Powerpack' Ultra / 750XP Golden Sample
**Az Év konzoljátéka:** Grand Theft Auto III
**Az Év PC-s játéka:** Medal of Honor: Allied Assault
**Az Év kiadója:** Electronic Arts
**A Show Játéka (általános kategória):** Tom Clancy's Splinter Cell
**A Show Játéka (PC):** Breed
**A Show Játéka (konzol):** Pro Evolution Soccer 2
**A Show Játéka (hordozható játékok kategóriája:** Super Monkey Ball Jr.
**A Show Játéka (Multiplayer):** Live!! Action Ping Pong



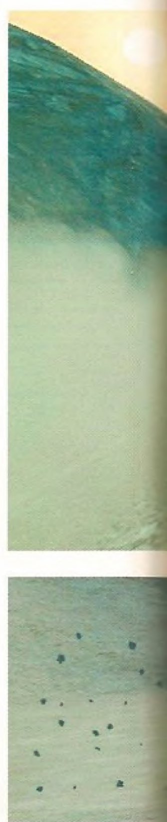

Nem *ECTS* hír, de feltétlenül muszáj volt megosztanunk az Olvasóval: a Stormregion csapat (a *S.W.I.N.E.* készítői, aranykezű magyar gyerekek) bizony ismét vemhes. Új játékuk címe ***Panzers***, s természetesen sűrű titkolódzás tartja távol tőlünk. Zsáner: WWII taktikai stratégia. A www.matrox.com/mga/3d_gaming/enhanced_games/panzers.cfm címen belesheto az anyag (Matrox *Parhelia-n* szétveti magát három monitorra!) - bővebb bemutató majd abban a minutumban, amint az lehetővé válik.

# COLIN McRAE RALLY 3

Kiadó: **Codemasters**
Fejlesztő: **Codemasters**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Formátum: **PlayStation2, Xbox, PC, GC**
Megjelenés: **2003.**
Web: **www.codemasters.com/colinmcrae3**










Na most jön az, hogy nem tudok elfogulatlan lenni - de egyelőre nem is kell, hiszen még nem játszhattam a kedvenc játéksorozatom legújabb tagjával, és egy ideig nem is lesz lehetőségem rá. Talán 2003 elején :(.

Gondolom mindenki ismeri a *CMR* sorozatot. Az első hatalmas lépés volt a versenytársak előtt, hiszen azokban sok minden volt, de az autó élethű viselkedését nem sokra tartották. Aztán jött a *„Colin"* és a konkurencia rájött: talán a szimuláció és a hangulat a lényeg. Ki is jött, még éppen a *CMR2* előtt a *Rally Masters* és a *Rally Championship 2000*. Az előbbiben a jármű fizikai viselkedése volt elsőrangú, míg az irányítás volt nehézkes, a másikra az élethű hosszúságú pályák és a nagyszerű hangulat volt jellemző, de híján volt bármilyen „versenyautószerű élménynek". Aztán kijött a *CMR 2.0* és zúzott mindent. Hiába voltak nagyon rövidek a pályák, hiába volt az autó aszfaltos viselkedése kissé árkádos; újfent ez lett a sztár, és nem véletlenül. De ennek már lassan két éve...

## LÉGY TE COLIN!

Az új - és régen várt - darabja a sorozatnak erősen különbözik az eddigiektől, sőt a rally szimulátorok egész mezőnyétől. Ha eddig egészen személyes élményt akartak körénk varázsolni, beérték azzal, hogy a koccanásoknál a navigátor feljajdult, esetleg beszólt, hogy „Na én kiszállok...". A Codemasters viszont nem az autóba ültet bele, csak úgy simán - a játék elején megkapod az ukázt: Te vagy Colin McRae...

## VÁLTOZÁSOK

Te, mint McRae épp most kötöttél három éves szerződést a Ford Rallye Sport Team-mel. És itt meg is állok egy pillanatra, hogy végre Ti is megtudjátok, miért írják néhol rally-nak, néhol rallye-nak a sportot. Az eredeti francia elnevezés a rallye, de a világban leggyakrabban használt az angol rally kifejezés - merthogy manapság már szinte mindenben az angolt használják (pl: a *WRC* sem francia rövidítés, viszonylag új és ez terjedt el; míg pl. a régebben alapított Nemzetközi Automobil Szövetség rövidítése *FIA*, bizony a francia nevéből ered. Na jó, Párizsban van a székhelye is :), tehát csak döntés kérdése, hogy melyiket használják az adott csapaton belül.
Szóval három éves szerződés azért, hogy a Fordnak nyerj meg mindent, amit lehet. Mindhárom évben hat verseny áll rendelkezésedre, hat lehetőség a tapasztalatszerzésre és fejlődésre. Persze illene meg is nyerni őket :). Nem kell megijedni, nem csak hat verseny van - lesz több is, de erről majd később. A versenyek - hál'istennek - már nem csak abból állnak, hogy ott ülünk a kocsiban, előtte, utána meg állítgathatjuk az autót egy egyszerűsített ábrán, hanem a szervizpont meg is elevenedik. Már a verseny előtt az aktuális pályákra és útviszonyokra beállított autót kapunk - ez a mérnökünk érdeme - amit saját szájízünk és vezetési stílusunk szerint tovább hangolhatunk. Ezek után mindezt leellenőrizhetjük a Shakedown teszten, azaz a felkészítő teszten, amelyet a verseny előtti napon egy kijelölt és erre a célra lezárt útszakaszon végezhetünk el. Ez nem holmi kamuskodás, ilyen teszt van a világbajnoki futamokon, de még a hazai versenyeken is. A verseny során minden szakasz előtt Nicky Grist, McRae navigátora (azazhogy a Tiéd, mert hiszen Te vagy McRae) **(Dehogy is. Én Richard Burns vagyok. - Reiker)** plusz információkat és tanácsokat ad a szakaszról. Ha verseny közben ismét a szervizpontba kerülünk, a szerelők körbeállják az autót, McRae és a mérnöke véleménye alapján látnak neki a javításnak, míg Nicky elfogyaszt egy teát. Amit a Codemasters mindezzel nyújtani szeretne, az a teljes körű élmény, mindaz a csapatmunka, amit az évek során a Ford csapattal együttműködve tapasztaltak.

## A TÖKÉLY ÚTJÁN

Az egyik legfontosabb dolog az élethű viselkedés. Ennek csak az egyik oldala fizikai modell, hiszen nem mindig lehet egy jó százötvenmillió Forintos Focus WRC-t telepakolni műszerekkel, hogy leképezzék minden rezdülését, és azt átplántálják










a játékba (Persze esetünkben telepakolták, ne aggódjunk). A másik oldal, hogy ez az adathalom valóban úgy viselkedjen, mint egy WRC, és ebben természetesen maga a nagy Colin McRae (nem, most nem Te, hanem az igazi) segített. Otthonába beépítettek egy teljesen felszerelt tesztkonzolt, amelyen a készülőben lévő autókat ellenőrizhette, hogy viselkedésük reális-e; s ha nem, miben kéne változtatni. A végeredmény – állítólag – lenyűgöző, mindenesetre az általam látott videóban a hajtű és a kézifékes forduló elég reálisnak tűnt, az autónak láthatóan van súlya, lendülete, tapadása. A négy kerék természetesen függetlenül rugózik, ez szintén jól látható az említett videóban.

## EGYÉB JÁRGÁNYOK

Természetesen nem csak a Focus WRC az egyetlen autó a játékban; egyéb autókba is beülhetünk, szám szerint 16 hivatalosan licenszelt versenyautót és utcai járgányt taposhatunk - ezek mindegyike ugyanolyan mélységig valósághűen szimulált, ugyanis a Codemasters ezekkel a gyárakkal is együttműködött, ennek eredménye egy kellemes kis autópark, melyet magam is elfogadnék :).
A Championship, azaz bajnokság módban kizárólag a Fordokkal mehetünk, ami nem is csoda, hiszen szerződésünk van, vagy mi a szósz :).

A többi autóval csak ezen kívül csapathatunk... Elsőre úgy tűnik, hogy WRC-ből, azaz négy kerék hajtású versenyautóból egyetlen egy van, ez pedig maga a Focus WRC, a többi négykerekes-turbós mind utcai verda: Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S), Subaru Impreza 22B STi. Ez utóbbi kettőből a WRX a békalámpás új-Impreza, az STi pedig a „régebbi" Impreza hiper-brutál utcai csúcs-verziója, amelyet azért neveztek 22B-nek, mert ez a hexadecimális leírása az 555 számnak, ami a gyári csapat hivatalos neve volt (egy dohányszponzor miatt persze). A többi négykerekes járgány, mint bonusz autó rejtőzik a bitek mélyén, addig, amíg ki nem érdemeljük (vagy elő nem csiteljük) azokat. További versenyautók is vannak, de csak két kerék hajtásúak: Citroen Saxo Kit-Car, Xsara Kit-Car, Fiat Punto Rally Car, Ford Puma Rally Car, MG ZR Rally Car. Vannak még régi klasszikusok, mint a Citroen 2CV Sahara (ez a kacsa, ha valaki nem ismerné), Lancia 037, végül az 1986-os Ford RS200, amely szerepelt már a *CMR* első részében is. Itt is maradt egy pár bonusz autó, de ezekről nagy a titkolózás.

## LÁTVÁNY

Hát ez az, ami elsöprő. A szerkesztőségben tátott szájjal néztük az előzeteseket, és azt találgattuk, milyen videokártya kell majd, ha ezt látni is szeretnénk... A por, amit az autó húz maga után, már közvetlenül a kerekek után látszik, és sokáig lebeg a járgány mögött, nagyon élethű. Csakúgy, mint az eső: belső nézetből az eső bizony esőnek látszik, és ha végigtörli az ablaktörlő, a törlés szélén egy csíkban ott marad a víz, csakúgy mint az életben... Az autó viselkedése, a kerekek rugózása, mind lenyűgöző, de a fejlesztők itt nem álltak meg! Bent az utastérben a két versenyző rázkódik és billeg az útviszonyoknak megfelelően, Nicky az itinert (ez az a jegyzet, amiből olvassa az utat Colinnak, azaz Neked) szorongatja, McRae kormányoz, vált és tapossa a pedálokat is. Itt tennék egy személyes megjegyzést: a sofőr a valóságban sosem úgy billeg, mint a navigátor! Ő is rázkódik ugyan az útviszonyoknak megfelelően, de a fékezés és a kanyar őt nem éri váratlanul, így nem is lendül előre vagy oldalra a feje, sőt kanyarodásnál nem ritkán bedönti a buksiját. Aki nem hiszi, nézze meg gyorsan vezetve, hogy az utasai mind bólintanak a váltásoknál, de ő maga soha... A másik észrevételem a hivatalos sajtóanyag egyik morzsájára vonatkozik: ha baleset van, Nicky kapaszkodik a bukócsőbe... na igen, ez általában egy ösztönös reakció; de minél profibb az ember, annál inkább leszokik róla: balesetnél a bukócsőre kapaszkodó kéz igen veszélyes, a csőre ráhajló karosszéria szétroncsolhatja, levághatja az ujjakat :(.
Az autók külseje igen részletgazdag lett. Amiben a *CMR2* nem volt a csúcson (emlékezzünk csak a *Rally Championship 2000* gyönyörű autóira), a *CMR3* megpróbál ott lenni. Az előző verzióhoz képest tizenhatszorosra növelt részletesség, autónként 14 000 poligon bezony önmagáért beszél. Az autó törik, leszakad róla minden elképzelhető – ha jól tudom még az ajtó is...
A játék során nyolc országban versenyezhetünk; név szerint Japán, Spanyolország, USA, Svédország, Finnország, Görögország, Ausztrália és végül Nagy Britannia. Ezen országok közül azonban egy évadon belül csak hatot látogatunk meg. Találkozhatunk sárral, murvával, föld- és aszfaltúttal, száguldhatunk havon és jégen. A szakaszok közben megváltozhat az időjárás, eleredhet az eső vagy a hó, de ugyanígy el is állhat az égi áldás. Nehezítheti versenyünket köd, de az éjszakai sötétség is.
Az egyetlen nagy kérdőjel csupán – persze a PC verzió megjelenési dátumán túl, csak az maradt, hogy Colin McRae hová szerződik 2003-ra. Ugyanis épp az idén jár le a szerződése a Forddal, és egyáltalán nem biztos, hogy maradni fog. Mindenesetre igen fura lenne, ha Colin mondjuk már a Citroen Xsara WRC-vel sodorja az íveket a januári Monte Carlo Rally-n, Te pedig kézhez kapva a játékot megtudod, hogy mint Colin McRae, épp most írtál alá egy hároméves szerződést a Forddal...

Patrik

# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Kiadó: **LucasArts Entertainment Company**
Fejlesztő: **BioWare Corp.**
Eredet: **Kanada**
Formátum: **Xbox, PC**
Megjelenés: **2003. nyár**
Web: **www.lucasarts.com/products/swkotor**













A Galaxisban sosem volt béke. A legendák szerint a Sithek és a Jedik őrök idők óta harcban álltak egymással, érdekeik szerint billentve az erő egyensúlyát. Az Arany Korról, 4000 évvel a Nagy Klón Háború előtti, elfeledett korszakról lebbenti fel a tudatlanság ködét legújabb *SW* univerzumbéli játékával a LucasArts. Tucatnyi, játékos szemszögből sikertelen, de materiálisan kecsegtető vállalkozás után, kicsiny Földünk sötét oldallal kacérkodó dzsedijei, a termékmenedzserek - az eladási statisztikákat, mint tűzforró sugárpallost lóbálva - hatásos elmetrükkök latba vetésével "forszírozzák" (force!) az ifjúságot. Akarjatok az erő sötét urai lenni! Legyetek dzsedáj, mentsétek meg a Galaxisunkat a sötét erők uraitól! És az ifjúság már nyúl is. A szülei pénztárcája után. A tamáskodást félretéve azt meg kell hagyni, ezúttal nem akárkit bízott meg Szanrafaeli Lukács a gesztenye kikaparásával: az elektronikus játékgyártás Sziszifuszát - akik a kezdetektől a minőség óriási kövét toligálják, hegynek felfelé, - a BioWare-t. A szerepjátékok elkötelezett hívei felragyoghatnak tehát: a BioWare korábbi RPG bitkölteményei, mint a *Baldur's Gate*, vagy a *Neverwinter Nights* kimerítették az elragadtatott kritikusok teljes szókincsét. És ha ez még nem lenne elég: az E3 apropóján, a Microsoft standján már bemutattak egy korai *KotOR* verziót X-Dobozra, és a szájtátás ezúttal sem maradt el!

## A K(ONCEP)CIÓ

A fejlesztők hosszas konzultáció után alakították ki a hitelesnek mondott (feltelepítették a *Star Wars* Enciklopédiát), az univerzumba illeszkedő históriát. A játékosok a bevezetőben már célzás alá vett epikus háború kellős közepében lesznek kénytelenek boldogulni. Vagy megboldogulni. 10 ismert (pl. Tatooine, Dantooine, Kashyyyk) és ez idáig ismeretlen (pl. Taris, Korriban - Sithek kedvelt kiránduló helye) bolygó és számos faj (nem csak a filmekben, regényekben megismert lények) - emberek, droidok, wookie-k, twi'lek-ek - világába kóstolhat minden álmodozó játékos. A fejvadász, kalandor, katona, jedi, csempész, felderítő csak néhány a választhatókarakterosztályok közül.

A játékmenet csaták és decensen csavaros fejtörő küldetések koktélja. A *KotOR* sokat profitált a sikeres elődök készítése során felhalmozott tapasztalatokból. Minden vívmány felhasználásra került, ami a visszajelzések szerint elnyerte a vásárlók tetszését. A küldetések struktúrája követi *Baldur's Gate* illetve a *Neverwinter Nights* hagyományait. Minden lépés, ami közelebb viszi a játékost a végkifejlethez, befolyásolni fogja az *SW* történelem alakulását. A "questek" felgöngyölítéséhez részfeladatok szükségeltetnek - ún. minijátékok, főleg illegális versenyek, - melyek a karakter képességeit is fejlesztik.

## A CSAT(T)A(NÓ)

A bajuszakasztás minden esetben valós-idejű, látványos, saját-engines körülmények között kerül megrendezésre (**Saját engine = a Neverwinter Nights motorja – Reiker**). DE, praktikusan lehetőség lesz a "játszma" pause-fagyasztására is. Ekkor kiadhatók a karakterre szabott utasítások, megtervezhető az összetettebb védelmi vagy támadó stratégia, erőhasználat - hogy a forduló-alapú-akció kedvelői is megtalálják számításukat.

A fegyverarzenál, amivel a jedik a párjukat ritkíthatják, minden igényt kielégítően egzotikusra sikerült. Mindenki elkészítheti saját, egyedi lézerkardját, és mi több, ki is próbálhatja éles helyzetben! (**Tyűha! – Reiker :)**

Természetesen fontos szerepet játszik a világmindenséget átszövő erő. Több mint 50 eltérő karakterisztikájú képességre tehet szert a játékos. Az alaptörténet is arról szól, hogy az erővel óvatosan kell bánni, be kell osztani, és nem mindenki képes megszelídíteni annak hatalmát. Mindenkit megkísért a sötét oldal. Minden képességbeli szintugrás során a játékosnak kell eldönteni, melyik utat választja - minden válaszút új végkifejlet felé vezet. Így válik a sztori árnyalttá és számtalanszor újrajátszhatóvá. Apropó, újrajátszás! Az egyjátékos mód 40+ órányi önfeledt egércsattogást ígér. S miközben az Xboxosok kénytelenek lesznek megelégedni az újrajátszással, PC-sek on- és off-line hálózatban tehetnek úgy, mintha valaki mások lennének...

## NINCS POLYGON(D) ÉS EFFEKT(US)

Ugyan kétplatformos, párhuzamos fejlesztésről van szó, mégsem kellett feláldozni semmit a konvergencia kedvéért. Magyarán az egyik céleszköz irányába a másikra írt változatot nem kellett közelíteni. Hogy miért? Mert mint köztudott, az Xbox és a PC sokban hasonlítanak egymásra. A grafikai optimalizálást pedig az Xboxokban "erőlködő" GeForce3 képességeinek figyelembevételével végezték (**mely GeForce3 „mod" képességei bőségesen elegendők ahhoz, hogy az igényes számítógépes sahár állkapcsát kiakasszák – Reiker**). A pályákról annyi kiderült, hogy nem ritkán 120.000 poligonból állnak!

Hanghatások terén a *KotOR* semmi újdonságot nem kínál: 3D hang, autentikus fegyver és járműhangok, az ajakmozgással és mimikával összhangban lévő szinkron, és nem utolsó sorban a háttérben döngicsélő elmaradhatatlan John Williams muzsika (**Nah, a zenét – meglepetés – valaki más keveri majd. Személye egyelőre ismeretlen. Legutóbb Joel McNeely követett el hasonló partizánakciót, a *Shadows of the Empire* esetében. Mindenki emlékszik, ugye? – Reiker**).

## ZÁRÓGOND(OLAT)

Eme oldalnyi ínycsiklandó kóstoló - végre talán - egy színvonalas árut harangoz be. Ennek ellenére, legyen a bizonyos zárógondolat egy Han Solo idézet: "Ezentúl mindenki jobban teszi, ha nagyon vigyáz a pénzére."

Ender Wiggin

# BREED

Kiadó: **CDV Software Entertainment**
Fejlesztő: **Brat Designs**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Formátum: **PC, Xbox**
Megjelenés: **2002. negyedik negyedév**
Web: **www.brat-designs.com/breed1.html**




**A Brat Designs kicsi, teljesen független, és ráadásul angol. A céget két játékfejlesztő-veterán, Ed Scio (programozó) és Jason Gee (grafikus) alapította (*Shadowman, Forsaken 64*,... ha valaki nem vágná, melyik lében volt e két kanál. – Reiker); a cég magját jelenleg is csak öten alkotják. 2000. közepén láttak neki a Mercury-motor fejlesztésének, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy egy, a csapat (sőt: általában a játékfejlesztők) minden tagja által használható / érthető fejlesztői eszköz álljon majd a rendelkezésükre: A Mercury kifejezetten kis csapatok számára készült, és Bratéк szerint kitűnő eszköz arra, hogy a fejlesztés fókusza ne a technológián, hanem a designon / grafikai tervezésen / hangvilágon legyen. A *Breed* az első Mercury motorral készült produktum, és a legalkalmasabb módja annak, hogy a kis angol csapat bizonyítsa az általuk fejlesztett technológia hatékonyságát.**












Meneküljön, ki merre lát – támadnak az Idegenek! Ha annyi pohár habos málnaszörpöt tehetnék magamévá, mint ahány játék sztorija kezdődött ezzel a mondattal az elmúlt tíz évben, akkor nagyon-nagyon boldog ember lennék. A *Breed* esetében azonban hajlamos vagyok örülni a szokásos ufó-inváziós bugyutaságnak: erre a játékra várunk mi már régóta, csak korábban *HALO* címen szerepelt a kívánságlistánkon. Nem, a Bungie nem változtatott nevet, és a *HALO* pécés portját (várható megjelenés: 2003. nyara-ősze, köszönjük Microsoft!) sem keresztelték át. A *Breed*-et az angliai illetőségű Brat Designs hegeszti, és kitűnő *HALO*-pótléknak ígérkezik. Miről is van szó? A történések ideje a 27. század, helyszíne a mi saját kis galaxisunk, a főbb szereplők pedig két nagy frakcióra oszthatók. Itt vannak ugyebár a Nagyon Gonosz Idegenek, ők a Breed. Aztán van nekünk egy Mindent Kolonizálni Akaró Emberiségünk, ők a jófiúk, akik naivan, komoly katonai támogatás nélkül dugják a pisze orrocskájukat egy új csillagrendszerbe. A gonosz Breed persze beleharap abba a pisze orrocskába, hőseink segítségért kiáltanak, a Nagy Földi Haderő megindul és nagy nehézségek árán agyonveri a támadókat. A győzedelmes flotta romokban; az utolsó, nagyjából működőképes hadihajót (a neve Darwin – jó humorérzékük van ezeknek a bratdizájnos fiúknak) visszaküldik némi utánpótlásért. A Földön időközben picinykét megváltoztak a viszonyok: a Breed kolónia-lerohanásos akciója elterelő hadműveletnek bizonyult, az igazi céljuk az anyabolygó meghódítása volt. A Darwin ott csücsükél az orbitális pályán: fegyverek vannak, katonák vannak, járművek vannak... mire várunk még, indulhat a Föld visszaszerzése! Nem hiába



hoztam fel a *HALO*-t a cikk elején: a *Breed* nagyon hasonló mechanizmusok alapján működik, mint a Bungie Xboxos sikerjátéka. Alapjában éve egy FPS-ről van szó (*Tomb Raider* rajongók azért third person nézőpontból is játszhatják), ahol rendkívül nagy szabadságot kapunk az alkalmazandó stratégiák terén. Gyalogosan akarod magad az ellenre vetni? Oké, kapj fel egy plazmafegyvert, és adj nekik! Csapatban szeretsz harcolni? Pattanj fel a páncélozott csapatszállító tetejére, rendeld magad mellé a társaidat és oszd a halált a jármű tetejére szerelt gépágyúból! Meglepetésszerűen akarsz támadni? Azt is lehet, használj csapatszállító hajót és az égből alászállva hozhatod a frászt a randa idegenekre. Mint látjátok, a változatossággal nem lesz gond; az ígéretek szerint a *Breed* a *HALO* jármű / fegyver választékának a sokszorosát vonultatja fel. A single player módusz huszonöt missziót kínál majd, ezek között a szokásos "pusztíts el mindent és mindenkit" küldetésektől kezdve a lopakodós feladatokon át az ellenséges technológia megszerzését célzó rajtaütésekig lesz minden, amit egy átlagos, a monitorsugárzástól folyamatosan gyulladt szemű game-addikt megkívánhat. Mi a helyzet a multiplayerrel? Olyan is van, méghozzá nem is rossz: egyszerre tizenhatan ugorhatunk majd egymásnak vagy a Breednek. DeathMatch és Team DeathMatch biztos, hogy lesz; sőt, a single player kampány egyes küldetéseit később cooperative módban is lejátszhatjuk – őrül a szívünk, nagyon kevés mostanság a jó, a gépi AI ellen való tömeges nyomulást lehetővé tevő játék. A cooperative mód jellegzetessége a megosztott jármű-irányítás: a tankban elfoglalhatod a lövész pozícióját, egy társad vezethet, a harmadik pedig a tetőre szerelt fegyverből oszthatja az áldást. Vessetek egy pillantást a képekre – nagyon babán néz ki a játék. A vizuális orgazmusért a saját fejlesztésű (már két éve szöszölnek rajta, lásd a boxot) Mercury Engine a felelős. Látvány tekintetében simán felveszi a versenyt a *HALO*val, nekünk különösen a brutális látótávolság és a jól megdizájnolt járművek voltak bejövősek. A hang-szekció is rendben lévőnek tűnik, a fejlesztő bácsik ígérete szerint full 3D hangorkánt szabadíthatunk el a szobánkban a *Breed* segítségével. A játékot a CDV fogja publikálni, a pécés verziót jelenleg 2002. őszére ígérik. Lesz belőle Xboxos átirat is, de az csak valamikor 2003.-ban jön ki – kicsiny, de jóleső bosszú a fájdalmasan sokáig halasztott *HALO*ért ... ;)

Liquid

# AGE OF MYTHOLOGY

Kiadó: **Microsoft Game Studios**
Fejlesztő: **Ensemble Studios**
Eredet: **Egyesült Államok**
Formátum: **PC**
Megjelenés: **2002. október**
Web: **www.ageofmythology.com**

Az Ensemble Studios saját kis al-műfajt teremtett az *Age of Empires* sorozattal: a hagyományos RTS találkozik a *Civilization*-el, történelmi mélységet adva a szokásos "kitermelés / egységgyártás / rohamozás" játékmenetnek. Az *Age of Kings* után logikus lépés lett volna az Újkorban folytatni a szériát - az Ensemble készülő játéka azonban az angol polgári forradalommal beinduló új éra helyett a történelem előtti időkbe nyúl vissza, egy olyan (elképzelt) korba, mikor még különféle istenek és azok mágikus teremtményei uralták a világot. A játék neve ennek megfelelően *Age of Mythology*: az Ensemble a *WarCraft* széria által uralt territóriumra tévedt. A kor elvárásainak megfelelően könnyes búcsút mondhatunk az előző két rész kettődés grafikus motorjának. Az *AoM* egy teljesen új, saját fejlesztésű 3D motort használ - tessék csak megnézni a képeket. A külcsínnel nem lesz probléma, korrektül kinéző egységek mozognak nagy számban a szépen kidolgozott terepen. Külön figyelemre méltó a pályák benépesítése: rengeteg vadállat, madár kószál mindenfelé, kitűnően megteremtve az "élő természet" illúzióját. Ellentétben sok, manapság megjelent 3D RTS-el, az *AoM* teljesen szabad kontrollt ad majd a kamera felett, azaz az előre rögzített nézőpontok mellet onnan szemléljük az eseményeket, ahonnan csak akarjuk. A konkrét játékmenetben még több változást eszközöltek: megmaradt ugyan az *AoE* sorozatot jellemző gondos mikromenedzsment, de a hangsúly most sokkal inkább a varázslatok / mitikus lények használatán van, mint a hatalmas, mindent lehengerlő seregek kiépítésén. A kitermelésre váró anyagok száma eggyel csökkent (ugrott a kő), bejött viszont helyette a Divine Favor. Mi is az a DF? Az kérem az isteni beavatkozás, melyhez a megfelelő helyeken (értsd: oltárok, szent épületek) imádkozva juthatunk - a "mennyisége" jelenleg maximum száz egységben van korlátozva. A Divine Favor felelős mindenért, ami szubnaturális: a felhasználásával idézhetünk meg varázslatokat (a skála az egyszerű villámtól a holtak feltámasztásán át a pusztító erejű földrengésekig terjed), és mitikus lényeket (küklopszokat, medúzákat, minotauruszokat, trollokat, vagy éppen jégóriásokat). Nem csak pusztító erőket hívhatunk a segítségünkre - egy kiadós eső megidézése például roppant kedvező hatással lesz a búzát termelő farmjaink hatékonyságára. Új elem a hősök alkalmazása is, ők speciális tulajdonságokkal rendelkeznek és a különféle civilizációk különféleképpen állíthatják őket a szolgálatukba. Apropó, különféle civilizációk: az eddig megjelent *AoE* részekkel ellentétben most nem dúskálunk a választható nemzetekben, csupán három fő mitológia (görög, egyiptomi, kelta) közül választhatunk - igaz, istenhit szerint ezek további három alcsoportra bomlanak, így kilenc féle népcsoportot vezérelhetünk. A különféle mitológiák / vallások más és más tulajdonságokkal rendelkeznek: hőseik másképp kreálódnak (az egyiptomiak eleve egy hőssel indulnak, a görögök a főépületükben "gyártják le", míg a kelták a csatákban nevelnek ki egyet), más egységeik / épületeik vannak (oké, ezt azért elvártuk ;)) és más varázslatokat alkalmazhatnak. A single player kampány ezúttal (a korábban alkalmazott nemzetenkénti felosztás helyett) most egy folyamatos történetet fog alkotni - a játék eme aspektusára állítólag külön figyelmet fordítottak a fejlesztő bácsik; minden eddigi próbálkozást megszégyenítő egyjátékos móduszt kívánnak összehozni. A missziók közti átvezető jelenetek minőségén is jelentőset gyúrtak a fiúk: az E3-on látottak alapján az in-game (azaz a játék saját motorjával kreált) animációk filmszerű vágása / beállításai is alaposan odavernek majd a konkurenciának. A multiplayer játékmódokat egyelőre sűrű homály fedi: a nyolcszereplős társasági hírig azonban már biztos, mint ahogy az is, hogy végre beépített szerver-keresővel könnyítik meg a többjátékos összecsapásokra vágyó játékosok életét. Az *Age of Mythology* minden porcikájában sikernek ígérkezik - most már csak az őszre beígért megjelenést kell kivárnunk ahhoz, hogy isteni segítséggel csapjunk le a más divinitást imádókra.





Liquid

# DUALITY

Kiadó: **Phantagram Interactive**

Fejlesztő: **Trilobite Graphics**

Eredet: **Spanyolország**

Formátum: **PC, Xbox**

Megjelenés: **2003. első negyedév**

Web: **www.e-duality.com**





A *Duality* gyökerei 1998-ig nyúlnak vissza: ekkor jött létre ugyanis a játékot fejlesztő (spanyol illetőségű) Trilobite Graphics. A TG tagjainak nagy része a (szintén spanyol) Pyro Studiostól lépett le, beleunva a *Commandos* fejlesztésébe. Ekkor kezdték el előbb saját grafikus motorjuk (a mostanság már a 3.0-ás verziószámnál tartó Blue Engine), majd az erre épülő első játék hegesztését – ez lenne a *Duality*, cikkíró titkos kis kedvence, melynek evolúcióját már jó másfél éve (ekkor jelentették be) követi figyelemmel. A felfokozott érdeklődés oka a tartalom / grafika / játékmenet olyan elegye, amit a mai, önklónozó játékgyártásban csak ritkán látni. Kezdjük a grafikával: csodaszép, kérem szépen, csodaszép! A nagy *Unreal II* és *Doom III* várás közepette hajlamosak vagyunk elsiklani az ilyen kis gyöngyszemek felett, pedig igazán megérdemelnék ők is a nagy nevű vetélytársakat körülvevő hype-ot. Az ördög a részletekben lakozik, és a részletekre itt nagyon-nagyon odafigyeltek: hőseink animációja soha nem látott aprólékossággal lett kidolgozva, a cybertér megjelenítése kellőképp elvont, és a női protagonista is ott és úgy domborodik, ahol és ahogy elvárjuk (hála a sokezer poligonos modellnek és a dinamikus árnyékolásnak). A *Duality* története valahol a *Metal Gear Solid* és a *Neuromancer* közt kavircol ügyesen: a (nem is olyan távoli) jövőben járunk, ahol a cybertér már mindennapi valóság és hatalmas korporációk uralják a Földet. Egyes számú főhősünk (lesz még több is!), egy Travis nevezetű zsoldos éppen nagy gondban van: egy óriásvállalat fontos dokumentumok őrzésével bízta meg – sikertelenül. A doksikat elrabolták, Travis pedig nagyon nem érti, hogy miképp juthattak át a bombabiztos biztonsági rendszeren. Héroszunk nyomozásba fog, hamarosan furcsa eseményekbe keveredik, majd még furcsább társakra talál: ismerjétek meg Samet és Cube-ot. Sam (neve ellenére) női hölgy (méghozzá nem is akármilyen) aki hackerként működik **(esetleg Samantha, hmm? – Reiker)**, Cube pedig egy MI (vagy pontosabban: Virtual Being). A három karakter eltérő képességekkel rendelkezik, ezt pedig kitűnően fogjuk tudni használni az egyes missziók végrehajtásánál. Travis a harcos, automatikus célzással van felszerelve és (megfelelő pénzért) komoly implantokat és kisegítő cuccokat (pl. az *MGS*-ből már ismert optikai álca) aggathat magára (illetve implantátumok esetében: magába). Sam fizikailag jóval gyengébb, de annál trükkösebb: nagy otthonossággal mozog a cybertérben és a magával hordozott Program Bible (a cyberkor varázskönyve) segítségével rendszereket képes feltörni, ajtókat kinyitni, berendezéseket leállítani vagy újból működésre bírni. A hackelés időtartama alatt védtelen, ezért szenzorokkal és csapdákkal veheti körül magát. A harmadik szereplő Cube: ő ugyan most kizárólag a cybertérben létezik, de korábban hús-vér ember volt, és tudósként dolgozott. Ő a kötelező amnéziás szereplő, a múltjából alig emlékszik valamire; emlékeit puzzleként kell majd összeraknunk a játék során. A *Dualityt* nagyon nehéz lenne műfaji korlátok közé szorítani. Első látásra (nézzétek meg az **576 online**-ról letölthető trailert) csinoska *Metal Gear* klón, de ha jobban megnézzük, találunk benne kaland / szerepjáték elemeket is bőven. Az RPG jelleget erősítik a pénzért beszerezhető fegyverek / felszerelések / implantok, a tulajdonságaink fejlesztése, és az, hogy szabadon (!) választhatunk magunknak küldetéseket. Lesznek persze missziók, amiket kötelező lesz megcsinálni a sztori továbbgörgetése érdekében, de a többi feladat sorrendjét teljesen ránk bízzák a fejlesztő urak. Harcolni is sokat kell majd (annak ellenére, hogy sok szituációban ildomosabb lesz lopakodni, mint nyílt tűzharcba bocsátkozni); egyszerre öt ellenfél támadhat ránk, ezek csoporttaktikákat alkalmaznak - képesek lesznek tehát arra, hogy fedezettüzet biztosítsanak egymásnak, vagy veszély esetén taktikusan visszavonuljanak és bevárják az erősítést. Ők az erősítést várják be, mi meg a játékot várjuk nagyon: reményeink szerint még az idén játszhatunk vele, és a Trilobitenál máris rebesgetnek valamit egy 2003-ban publikálásra kerülő multiplayer-kiegészítőről...

Liquid



A Blue engine eredeti rendeltetése szerint a Phantagram PC-s projectjeinek konvertálását hivatott megvalósítani BeOS, Mac és Dreamcast platformokra. A *Revenant* már használta, a *Duality* mellett a *Kingdom Under Fire* és a *Shining Lore* fogja.







# FINAL FANTASY XI ONLINE

Kiadó: **Square Europe**
Fejlesztő: **Square Soft**
Eredet: **Japán**
Formátum: **PlayStation2, PC**
Megjelenés: **2003.**
Web: **www.playonline.com/ff11/home/index.html**
















Essünk túl gyorsan az alapokon! A *Final Fantasy* sorozat olyan alapvetése a konzolos játékoknak, mint mondjuk a *Doom* pécén: megkerülhetetlen és kihagyhatatlan, ha konzolista ismerőseinkkel szerepjátékokról beszélgetünk. 1987. Ekkor fogott bele (a legenda szerint minden erejét, anyagi lehetőségét a projectbe ölve) egy kis japáni cég, a Square az első *FF* megalkotásába. A kövér sikert folytatások követték, az eredetileg NES-re gyártott első három rész után a negyedik epizóddal SNES-re költözött a széria, hogy aztán a hetedik-nyolcadik-kilencedik felvonás már PlayStation-re, a tizedik rész pedig PlayStation 2-re jelenjen meg. Pécén a hetedik és nyolcadik részt láthattuk, az Eidos gondozta mindkettőt – a maguk idején moderált sikernek számítottak, de nyomába se értek a konzolos eredetik keltette hisztériának. Az utolsó két részről lemaradtunk, de most ismét belevethetjük magunkat az *FF* világába: a Square az amerikai PS2-es megjelenéssel egy időben (Japánban már idén májusban kijött), azaz 2003. tavaszán pécére is kiadja a tizenegyedik részt. Az okokat (mint mindig) a pénztárca környékén tessék keresni: az *FF XI* ugyanis MMORPG (masszívan multiplayer online szerepjáték), ennek a műfajnak pedig pindurit nagyobb hagyománya van a számítógépes platformon, mint a stílust csak most kóstolgató (nem kis nehézségekkel: az *FF XI* japáni startja minden volt, csak nem problémamentes) konzolokon. Lássuk tehát, hogy mit is kínál nekünk a tizenegyes sorszámmal ellátott Végső Fantázia!

## KARRIERLEHETŐSÉGEK

Először is: a világot Vana'Dielnek hívják, és a jó *FF-es* hagyományokhoz híven minimális köze van az előző részek univerzumaihoz. Vana'Diel egy hatalmas háború (a szokásos jófiúk versus gonosz szörnyek konfliktus) borzalmait piheni ki, az összecsapások óta eltelt húsz csak arra volt elég, hogy az emberek kezdjék elfeledni a fejük fölött tornyosuló fenyegetést. A gonosz azonban újra felüti a fejét, sürgősen hősökre van szükség... A hősök természetesen mi leszünk, és a játék elején rögtön a faj / foglalkozás-választás problémájával találjuk szembe magunkat. Fajokból eddig öt vált ismertté: Hume (ezek gyakorlatilag az emberek), Tarutaru (kinézetüket tekintve hobbit / elf keveréknek tűnnek és leginkább a varázslatok terén jeleskednek), Elvaan (igen, ők az elfek, a játék legügyesebb harcosai), Mithra (ez is egy elf-faj, ők elutasítják a technológiát és csak a természet erejében hisznek – nagyon kevés van belőlük, és kizárólag a női példányok (!) merészkednek ki a

zsongó nagyvilágba) **[ortodox sintoizmus, előfordul Japánban – Reiker]**, Galka (hatalmas, szőrös lények, akik rendkívüli módon vonzódnak a technológiához. Mivel fizikai jegyeiket csak minimálisan örökítik át utódaikra, rendkívül sokféle variáció létezik belőlük). Ha túlestünk a fajválasztáson, jöhet a foglalkozás felvétele. A *Final Fantasy XI* job-szisztémája nagyon hasonlít az *FF V-ben*, vagy akár a *Final Fantasy Tactics-ben* megismertekkel: az elején választott foglalkozást (vagy kasztot, ha úgy jobban tetszik) a későbbiekben "leadhatjuk" és újabbat vehetünk fel helyette. A következő foglalkozások lesznek választhatók: Warrior (a hagyományos harcosok, nagy fizikai sebzés, jó fegyverforgatási képesség), Monk (pusztakezes harcosok, harcművész), White Mage (varázslók, a gyógyító és támogató mágiák specialistái), Black Mage (szintén varázslók, csak a pusztító spelleket és az átkokat preferálják), Red Mage (az *FF* első részének Vörös Mágusai visszatérnek: mindkét mágiatípust <fekete / fehér> használhatják, jobban harcolnak, de a felsőbb szintű varázslatokat nem tanulhatják meg és a varázslataik ellövési sebessége is lassabb), Thief (tolvajok, nagyszerű rejtőzködés / zsebmetszés képességgel), Bard (a tolvaj, a harcos és a mágus keveréke - a dalaikkal varázsolnak, de szükség esetén ügyes harcosok) Beastmaster (szörnyeket fog be és nevel – ez utóbbi skill japán neve ayatsuru, "manipulálni"), Dark Knight / Paladin (über-harcosok, az érem két oldala, a rossz és a jó – a Sötét lovagok a pusztítást részesítik előnyben, a Paladinok pedig gyógyító / defenzív képességekkel rendelkeznek), Ranger (a mindenki által kedvelt kószák – fő tulajdonságuk a kyuujutsu, azaz az íjászat). Faj / foglalkozás megvan, mehetünk harcolni!

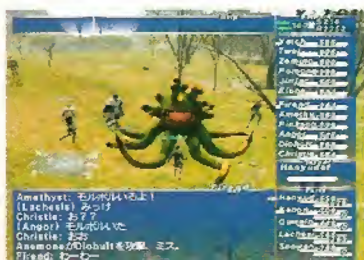



## EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

A *Final Fantasy XI* harcrendszere (a megszokott külön képernyőn játszódó, gyakorlatilag körökre osztott összecsapások helyett – ezek elég nehezen lennének kivitelezhetők egy online játékban) egy kvázi-realtime szisztémát használ. Barangolsz az erdőben, meglátod a szörnyet: az első dolgod az lesz, hogy kiválasztod célpontnak, aztán az előugró szub-menüből támadást / cselekvést választasz. Itt döntheted el, hogy fizikailag akarod e megtámadni (ekkor rárohansz és automatikusan elkezded csapkodni - a támadási sebességed és a találati arány a karaktered tulajdonságaitól és a fegyvered fajtájától függ), távolsági fegyvert használsz (itt különösen fontos a célpont megfelelő kiválasztása, hiszen csak a megfelelő távolságban kolbászoló ellenre tudunk nyilazni, a közelebbiekkel már tusakodni leszünk kénytelenek), tárgyat használni (a csata alatt is tudsz az inventoryban kutakodni), vagy varázsolni. A mágia-rendszer külön említést érdemel: a varázslatok két iskolába vannak osztva (szintén *FF* hagyomány, csak néhány részben jelennek meg a megszokott fekete-fehértől eltérő szférák), de ettől függetlenül mindkét (bocsánat, három: ott vannak ugyebár a Red Mage-ek is) máguskaszt hasonlóan alkalmazza a varázslatokat – scrollokat szerez be és azokról tanulja meg a szükséges bűvigéket. A varázslatoknak különböző előkészítési idejük van (értelemszerűen: minél hatalmasabb a mágia, annál tovább tart összehozni), ilyenkor a mágus védtelen és igen, a megfelelő pillanatban bevitt támadással bele lehet zavarni a castolásba. A harc / varázslatrendszert elnézve (meg a kasztok némelyikét) a Square erősen a hagyományos D&D felé mozdult el az új *Final Fantasy-vel*, nyilvánvalóan számítanak a konzervatívabb beállítottságú európai / amerikai gémerek pénzecskéjére is...







## HÓDÍTÁS, POLITIKA, MEG EGYÉB RANDASÁGOK

Most akkor csak rohangálni meg harcolni lehet? Nem, mert Vana'Diel gondosan kidolgozott politikai térképének köszönhetően sokkal nemesebb célokért is küzdhetünk, mint karakterünk egekig való tápolása. Három erős nemzet (Republic of Bastoc, az emberek köztársasága; Federation of Windurst, a Tarutaru törzsek szövetsége; Kingdom of San D'oria, az elf királyság) fiai néznek farkasszemet egymással – nyílt háború nincs, csak csendes szurkálódás, de az dögivel. A nagy birodalmak uralta területeken kívül vannak felfedezetlen vidékek, ezek feltérképezése / meghódítása ránk vár – a világtérképen kis zászlók jelölik az egyes birodalmakhoz tartozó kalandozócsapatok által elfoglalt területeket. Bizony, csapatok - mert mászkálni nem csak egyedül lehet, hanem társaságban is. A játékban van egy speciális "Join party" menü, itt invitálhatjuk társulásra a nekünk szimpatikus playereket. A csapat vezetőt választhat magának, megegyezhetnek, hogy a szerzett kincsek / tárgyak milyen elv alapján kerüljenek szétosztásra és természetesen közösen harcolhatnak egy ellenfél ellen. A csapatoknál eggyel magasabb szintű társulás a szövetség. Itt több csapat kooperációjáról van szó (maximum három, egyenként hattagú csapat alkothat szövetséget), különösen erős szörnyek / ellenfelek közös legyőzése érdekében érdemes ilyesmit alapítani. Csapattársainkkal rendkívül változatos módon kommunikálhatunk: az alap társalgási mód a *Phantasy Star Online-hoz* hasonlatos ikon-alapú jelzésrendszer, de a megszokott begépelős módszert is választhatjuk az üzengetésre. Karakterünk képes animált érzelmek kifejezésére is, ezeket konzolparancs formájában hajthatjuk végre: például a /no-ra megrázza a fejét, /sigh-ra bánatosan sóhajt, míg a /smile-ra mosolyog – közel negyvenféle (!) érzelem létezik. A dumcsizáson kívül természetesen üzletelhetünk is egymással; ez külön képernyőn folyik, alkudozni is lehet: ha mindkét fél egyetért a vételárban, megtörténik a csere.

Véget ért a móka mára, elérkeztük a lap aljára! (Bocs...;)) Épp, hogy csak belestünk az ablakon *FF XI* tekintetben; nem szóltunk a Kristályokról, a Mog Házakról, a mágikus fegyverekről és nem bocsátkoztunk bele a Chocobok tartásának rejtelmeibe sem. Nem baj, mindezt megtesszük jövő tavasszal, addig gyűjtsetek hw upgrade-re (a hírek szerint durvulens rendszerkövetelményei lesznek a játéknak), meg a havi tíz dolcsis előfizetési díjra – a jelek szerint az online *Final Fantasy* megéri majd a befektetést.

Liquid

Érdekes módon a Square egyelőre nem tett közzé képanyagot a PC-s átiratból, így illusztrációink értelemszerűen a PS2 változatból származnak.

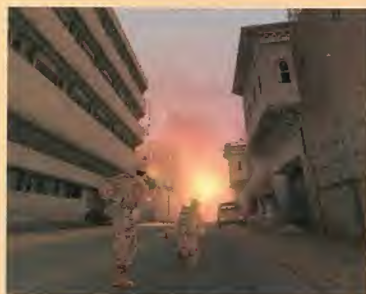
# CONFLICT: DESERT STORM

Kiadó: **SCi (Sales Curve interactive)**
Fejlesztő: **Pivotal Games**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Formátum: **PlayStation2, PC, Xbox, GC**
Megjelenés: **2002. szeptember**
Web: **www.pivotalgames.com/html/pivotalfr.htm**

Hatalmas szezonja van mostanság a taktikai lövöldéknek: nem telik el hónap úgy, hogy meg ne jelenne valami újdonság a műfajban. A *Conflict: Desert Storm* is hasonló ösvényen halad, azzal a különbséggel, hogy ezúttal valós események - az USA és szövetségesei 1991-es kuwaiti **(kuvaiti, dear Watson – Reiker)** beavatkozása a megszálló Irak ellen; a történelemkönyvekben Golf-háború címszó alatt keresendő **(ami frappáns elnevezés, de szerintem ez inkább Tiger Woods asztala - Reiker)** - szolgálnak a játék hátteréül, és a megszokott saját szemszögű nézőpont helyett most third person látószögből kommandírozhatjuk embereinket. A műfajon belül leginkább a Red Storm *Rainbow Six / Rogue Spear / Ghost Recon* sorozatával mutat hasonlóságot a játék **(szvsz kiköpött hőskori Spec Ops, de majd elválik – Reiker)** - egy csapat különlegesen kiképzett katona irányítása lesz a feladatunk (pl. a brit SAS, vagy az amerikai Delta Force emberei közül válogathatunk). A team-en belül több szerepkör is kiosztásra vár: egy csapatvezető, egy nehézfegyver-szakértő, egy robbantás-specialista, egy mesterlövész és egy behatolás-expert (mármint katonai infiltráció, rossz az, aki rosszra gondol... ;) alkotják majd a mi kis ütőképes kommandónkat. Nem kötelező az összes karaktert szerepeltetni: akárcsak a *Ghost Reconban*, itt is nekivághatunk a küldetésnek négy állig felfegyverzett, nehézgéppuskát cipelő harcossal – csak éppen a célobjektumot nem tudjuk majd felrobbantani. Küldetések pedig lesznek bőven, négy fejezeten keresztül (az első Kuvaitban játszódik **[ennél a pontnál jössz egy sörrel – Reiker]**, a többi pedig az iraki hadműveleteket mutatja be – a játék itt ugyan eltér némileg a valós eseményektől, de annyi baj legyen - legalább lövöldözhetünk egy kicsit Bagdad utcáin is). Ellenséges területen lelőtt pilótákat kell kiszabadítanunk, SCUD-rakétákat kell a levegőbe repítenünk, célszemélyeket likvidálnunk (kíváncsian várjuk, hogy végre puskavégre kaphatjuk e Saddam Hussein **[Baghdad-nál még ment; itt már belefáradtam a magyarosításba – Heineken. Azt kedvelem. - Reiker]** bácsit), titkos iratokat kell ellopnunk (egyenesen a fővárosból), egyszóval a missziók változatosságára valószínűleg nem lesz panasz. A játékból eddig megjelent képek és videók alapján a *Conflict: Desert Storm* egyik legfőbb erőssége a grafikája lesz. Hatalmas területeket járhatunk be, gond nélkül közlekedhetünk az indoor / outdoor helyszínek között (értsd: bármikor beszaladhatunk az ellenséges tűz elől egy épületbe, és ott fedezéket kereshetünk magunknak – nem jelenik meg a "loading, please wait" felirat), az árnyékok a valóságnak / napszaknak megfelelően vetülnek a talajra, és a részecske-effektusok is nagyon rendben lévőnek tűnnek (a füst különösen jól néz ki, de tetszett a sivatag felett vibráló hőségzóna megjelenítése is). A (manapság már lassan kötelező) járműhasználat is szerepet kap a játékban. Ellentétben sok más műfajtárssal, némelyik járműveket vezethetjük is (csapatszállítók, helikopterek, tankok – a fejlesztő Pivotal Games-nél roppant büszkék a sokféle mobil harci eszközre), de legtöbbször csak utazunk rajtuk – nincs is jobb egy helikopterről indított bevetésnél. Katonáink fejlődési rendszere is egy az egyben a *Ghost Recon*-t koppintja, azaz a sikeres küldetések után pontokat oszthatunk szét a tulajdonságaik között – a mesterlövész pontosabban lő vagy jobban rejtőzködik, a nehézfegyver-specialista gyorsabban mozog nagyobb teherrel, a robbantás-szakértő pedig... izé, feltételezhetően jobban robbant. A különösen gyorsan / pontosan / hatékonyan végrehajtott feladatokért kitüntetés jár, ezeket egy külön medál-gyűjtemény formájában is megtekinthetjük majd (és lesz mivel eldicsekedni a haveroknak). A játékot kiadó SCi szuper mesterséges intelligenciát és a való világ szabályait alkalmazó fizikát ígér – ezt most így látatlanban elhisszük nekik, a játék élveboncolását hamarosan elvégző kolléga (a hírek szerint szeptemberben már játszhatunk vele) majd úgyis kifejti véleményét a fenti kijelentések valóságtartalmát illetően. A tizenöt misszió kipörgetése után a többjátékos móduszban is kipróbálhatjuk magunkat, helyi hálózaton és a neten keresztül kergethetjük majd egymást a sivatagban, sőt - direkt cooperative huncutkodásra kihegyezett küldetések is rendelkezésünkre állnak majd.

Liquid









Az egykori Pumpkin Studios (lásd *Warzone 2100*) túlélőiből verbuválódott Pivotal játékának igazi érdekessége az osztott képernyős kooperatív mód, amiből ezen az oldalon nem mutatunk be képet :).

# NO ONE LIVES FOREVER 2
## A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Kiadó: **Sierra Studios / Vivendi Universal**
Fejlesztő: **Monolith Productions**
Eredet: **Egyesült Államok**
Formátum: **PC, PlayStation 2**
Megjelenés: **2002. október 18.**
Web: **nolf2.sierra.com**









Hiába a temérdek szakmai elismerés, játékosok százainak dicsérő kritikái – ami a szememben az előbbinél sokkalta többet ér –, Cate Archer, a bájos kémnő *No One Lives Forever-béli* kalandjai valamiért soha nem tudták annyira megmozgatni a fantáziámat, hogy vegyem a fáradtságot, és akár PC-n, akár konzolon nekiugorjak játszani vele. Amikor megtudtam, hogy a sors csakazértis utolér, és a folytatás előzetesét nekem kell majd elkészítenem, próbáltam a hiányosságot maradéktalanul bepótolni, hogy legyen viszonyítási alapom. Mint ahogy az ilyenkor lenni szokott, minden és mindenki összeesküdött ellenem; pedig ha előre tudtam volna miből maradtam ki, akkor tűzön-vízen keresztülvittem volna az első résszel való találkát is. Túl sok időm elviekben nem lesz bepótolni az elmaradt játékórákat, mert a Sierra / Vivendi Universal páros a folytatás megjelentetését valamikor október környékére ígéri. Látván azonban az előzetest merem remélni, hogy nem fognak csúszni a srácok, mert igencsak ütősnek ígérkezik a produktum.

A fejlesztők ezúttal sem tudtak elszakadni a világvége témakörtől. A változatosság kedvéért Archer kisasszonyt munkaadói egy szupertitkos – annyira titkos, hogy már mindenki tud róla – szovjet katonai projekt véghezvitelének megakadályozásával bízzák meg, figyelemmel korábban elért eredményeire (no ez az, amiből sikerült kimaradnom). Úgy gondolják ugyanis, hogy az emberiség jövőjének szempontjából egy harmadik világégés, megfűszerezve egy kisebb nukleáris holocausttal valószínűleg többet ártana, mint használna.

Negyven akciódús pálya fog gondoskodni a felhőtlen szórakozásról, olyan egzotikus, nem mindennapi helyszíneken, mint India, Szibéria, Japán, vagy Ohio. Dicséretes, hogy a kihagyhatatlan többjátékos módban a hangsúlyt nem az egymás ész nélküli legyilkolása, hanem épp ellenkezőleg a kooperativitás irányába próbálták eltolni: a játékosok csapatban, egymás segítségével hajthatnak majd végre különféle küldetéseket. Érdekes újításnak ígérkezik az is, hogy főhősünknek fejleszthetőek lesznek a tulajdonságai. No nem kell azért mindjárt *Deus Ex* összetettségű megoldásokban gondolkodni, de lehetőségünk fog nyílni arra, hogy az egyes szintek bejárásáért, minél alaposabb felfedezéséért járó tapasztalati pontjainkat Cate tápolására használjuk fel. A játék stílusának a fejlesztők általi besorolása first person spy game, amivel arra próbálnak rámutatni, hogy a többjátékos módhoz hasonlóan a normál egyjátékos játékmenetben sem lesz kötelező mindent szétlőve érvényesíteni az érdekeinket, mert céljainkat óvatos, lopakodó, majdhogynem erőszakmentes szabotázsakciókkal is elérhetjük. Ettől függetlenül bármelyik megoldás mellett tesszük is le a voksot, a legkülönfélébb felhasználható kémtárgyak és fegyverek özönével fogunk találkozni, a rúzsba épített fényképezőgéptől a hajlakk-hegesztőpisztolyig, a katanától a kézi indítású páncéltörőig. És akkor a járműveket még meg sem említettem.

Grafika szempontjából a program valami egészen elképesztő minőséget képvisel, ami nagyban köszönhető a teljesen új fejlesztésű, Jupiter névre keresztelt grafikus motornak. A táj megjelenítéséhez használt 90 000 poly/sec ennek a felületnek még 60 fps mellett sem kottyan meg a legnagyobb felbontáson úgy, hogy emellett még a textúrák is szemet gyönyörködtetően kidolgozottak, szinte megszólalnak. Mondanom sem kell, hogy a motorban rejlő lehetőségeket maradéktalanul kihasználni csak komolyabb videókártyával szerelt erőművel lehetséges majd. A hanghatások nem rosszak, de e téren kiemelkedőt nem tapasztaltam, ellentétben a zenével, amely jelentősen hozzájárul az egyébként is szinte a tökéletességig csiszolt hangulat továbbfokozásához. Az alapot egy nagyon eltalált, a hatvanas-hetvenes évek jazz vonulatát feleleveniítő zene adja, a küldetések alatt viszont már változó muzsikát hallgathatunk, arra a földrészre jellemzőt, amelyen épp tevékenykedünk.

Abban biztos vagyok, hogy az elkövetkezendő egy hónapban a készítők nem nagyon fognak unatkozni, hiszen az elhangzott sok pozitívum ellenére a finomhangolás azért még hátravan. A viszonylag hosszú töltési idők lerövidítését remélni sem merem, legalább annyira nem, mint a látótávolság növelését, de azért nem bánnám, ha nem találkoznék olyan bosszantó hibákkal, mint a hanghatások, aláfestő zene menet közbeni hirtelen eltűnése, vagy éppen tereptárgyaknak véletlenszerű felbukkanása a legváratlanabb pillanatokban és helyeken. Látszik, hogy a Monolith-nál rendkívül magasra emelték a lécet, és az igaz, hogy egy-két helyen van még mit javítani; de ahogy elnézem nem egy mindennapos tucatprogram lesz a végeredmény.

[ D a e ]




# Chaser

## Szlovákok a Marson...

Mikor felmerült a Kelet-Európa fejlesztőinek krémjét bemutató beszélgetés-sorozat ötlete, még nem sejtettük, hogy első alkalommal Pozsonyban „kötünk" majd ki. A szó legszorosabb értelmében, hisz a Duna ekkor tetőzött és a megcélzott Cauldron Ltd. székhelyéül szolgáló irodaháztól két utcányira már a homokzsákok alját mosta – így le kellett mondanunk a tervezett hajóutat, s busszal közelítenünk az egykor büszke koronázó várost. Ragyogó napsütésben, izgatott magyar és osztrák katasztrófa-turisták társaságában érkeztünk meg a pályaudvarra, ahol a kirendelt fotós kolléga és egy röviditalnak is beillő feketekávé magunkhoz vétele után azonnal igyekeztünk becserkészni beszélgetésünk hullámok ostromolta színhelyét.

Formális bemutatkozás, mosolyeregetés, protokoll mancsrázás. A sarkon felbukkan egy vidám arc és int, hogy kövessük. Marián Suran az, a *Chaser* programozók feje, Első a Kódolók Közt – „kedves, mosolygós, szakállas fickó," jellemezte volna GyZ, fut át a **KByte** agytekervényein. Egy rövid folyosón át (a falon végig stílusosan egy-egy rámába szorított artwork a Cauldron korábbi lokális mérföldköveiből; balról jobbra: *Quadrax*, *Spellcross* és a korábban *Shock Troops* névre hallgató projectből Blue Byte egyezkedés révén nyert *Battle Isle: The Andosia War*) a vallatószobába jutunk (ezt a szerepet esetünkben Marián irodája tölti be). „Sok szorgos emberrel teli helység mellett haladtunk el; mindenki a *Chaser*-t csiszolja?" pislogunk. „Csak a csapat fele. A másik brigád a másik játékunkon dolgozik. *Conan* akciójáték konzolokra, a TDK Mediactive megrendelésére." Ahhha. Abból nem láthatunk semmit. „Még nincs kész semmi prezentálható, a project pillanatnyilag még csak koncepciós stádiumában van." Pech. Martin nem kap beszámolót, pedig két legyet üthettünk volna egy csapásra.

Fotósunk azonnal munkához lát. A **KByte** ledobja habtestét egy süppedésre hajlamos műbőr karosszékbe, és ugyanígy tesz – „munkához lát". Hogy „bevágódjon", Mariánt büszkeségéről, a játék motorjaként funkcionáló, saját kezűleg fejlesztett *CloakNT* motorról faggatja. A korábban közzétett technológiai videó remekül demonstrál mindent (ha minden igaz, ez és a *Chaser* tavalyi *ECTS* trailere hozzáférhető az **576** honlapról: **www.576.hu**), ami szemnek és szájnak ingere: valós idejű per-pixel megvilágítás (a lassabb masinákon ezt ún. „detailed lightmaps" használatával tudja helyettesíteni – így történik majd ez a *Chaser* esetében is, abból az egyszerű tényből adódóan, hogy a játék így nem

Marián Suran, Lead Programmer







csak gyorsabb, de nagy meglepetésünkre SZEBB is), valós időben számolt árnyékok, reflektív és áttetsző anyagok, tükrök, T&L támogatás, pixel / vertex shader-ek és cube / bump mapping támogatása, volumetrikus köd, összetett részecske-kezelő szisztéma (impresszív detonációk, gőz, füst); portál alap. Gyanúsan jól dokumentált, kiforrott motor. Egy új middleware a zsúfolódó piacra? „Igen, a játék befejezése után ki akarjuk majd adni a technológiát middleware csomagként is. Az érdeklődés nagy, jelenleg már több mint tíz cég jelezte, hogy szívesen licenszelné a *CloakNT*-t." Hogyan s mennyiért, száguld a következő kérdés – tudni akarjuk, hol keresi a technológia a helyét. „Per seat" rendszerben – ahány felhasználó telepíti / használja, annyiszor x pénz, vagy adott fix summa az ár, s vajon tolakodás e megkérdezni, mely' árkategória ellen indul a roham? „Erről természetesen nem én döntök," mondja „de valószínűleg nem a „per seat" szisztéma lesz erőltetve. Egy összeg, hogy mennyi, nem tudom. Hasonlóan lesz értékesítve, mint pl. az *Unreal* motor."

A feszültség feloldódik, a **KByte** nyeregben kezdi érezni magát (meg is ereszt egy-egy pimaszabb piszkálódást a „ugye a Cauldron első játékát, a ZX Spectrumos *Quadrax*-ot a *Thunderbirds* inspirálta? Nem a Grand Slam féle, a Firebirds féle... egy az egyben ugyanaz a koncepció, évekkel a *Quadrax* sikere elé vágva?" fajtából – Marián értetlenül vonogatja a vállát, fogalma sincs, kikkel zárták egy szobába. Végül kibújik a szög a zsákból: a *Chaser* miatt vagyunk itt, lássuk hát a *Chasert*. A programozók honchoja elindítja az aktuális build-et - rendkívül szolid, mértéktartó, áttekinthető, kellemes pasztellszínekkel nyugtatott főmenü fogad minket. A **KByte** még az igényes interface-en pihenteti tekintetét, mikor interjúalanyunk nekiáll a mentegetőzésnek. „Kulcsfontosságú sztori-elemeket nem mutathatok, sajnos köt minket a megállapodás a kiadóval..." Megértjük. Apropó, sztori. Annyit tudunk róla, amit a JoWooD által időközben felhabzsolt Fishtank Interactive sajtóanyaga és a Cauldron honlapja az orrunkra kötött. A helyszín: a Vörös Bolygó, a dátum: 2095. Az Egyesült Nemzetek Szövetsége létrehozza a Patrick May vezénylete alatt működésbe lépő MARSEC szervezetet (Martian Security and Economics Committee - Marsi Biztonsági és Gazdasági Bizottság). A rá következő évben a Bizottság irányítása rohamléptekkel csúszik ki az ENSZ felügyelete alól, köszönhetően elsősorban May piszkos üzelmeinek. A minden hájjal megkent kereskedelmi társaságok minden anyagiakkal megkenik Patrickot, aki ezért különleges előjogokkal ruházza fel azokat. Majd nyugtalanság, belső zavar üti fel fejét a MARSEC testületi tagjai közt, akik pimasz mód May leváltását, s a bányászati jogok teljes redisztribúcióját szorgalmazzák. Negatív főhősünk azonban nem hagyja annyiban... Az Üldöző a H.M.S. Majestic nevű űrhajón nyeri vissza eszméletét. Fogalma sincs róla, ki ő és mit keres itt: miért üldözik őt a fekete egyenruhás emberek, vagy hogy mit kívánnak tenni vele, ha elkapják. A játékos célja, hogy megtudja, ki az Üldöző és miért vadásznak rá. A történet a H.M.S. Majestic-ről a Föld Montack City nevű városába terelgeti a játékost, majd innen Szibériába, végül a Marsra, ahol mindenre fény derül...



Nos, ennyi az, amit sikerült kinyomoznunk. Ja, volt egy rövid információs pamfletünk erről az alternatív univerzumról, benne olvasható a következő sor: harcolhatsz a marsi bányákban is, ahol egyetlen óvatlan lövés is halálos lehet. A **KByte** fantáziája megindul, már látja is maga előtt a kilyukadt szkafandert, s a guvadó szemgolyókat, ahogy a hős teste a nyomáskülönbséggel küzd. *Total Recall. Emlékmás.* „Dehogy," vágja rá azonnal Marián „mindenki ezzel jön, amióta köztudomású lett, hogy a játék a Marson játszódik. *Total Recall*... semmi köze nincs a *Chaser*-hez. Nincs semmi hasonlóság a Marson és a főhős amnéziáján kívül... a marsi helyszínek csak töredékei a teljes játéknak." A **KByte**





Cauldron Ltd.

Az alapítás éve: **1996**

HQ: **Bratislava, Szlovákia**

Alkalmazottak száma: **38**

A cég honlapja: **www. cauldron.sk**



sóhajt. Mennyi lehet igaz ezek után a többiből? Mi van a mesterlövész lánnyal, akit a tavalyi *ECTS* előzetesben láthattunk? Milyen szerepe van a sztoriban? Marián vigyorog: „Ó igen. A sniper lady. Mindenkit ő érdekel. Nos, ő nem szerepel a játékban..." Leforráztak minket, mint farkast a huncut kismalac. Miről szól akkor a *Chaser?*

„Erről nem szívesen beszélnék, hiszen a játék első számú meglepetés-faktora a története. Nem egyszerű; a hős folyamatosan fedezi majd fel múltját – ez a szintek közti összekötő jelenetekkel és az ún. „flashback" jelenetekkel bontakozik majd szerteszét."

Villámgyors klikkelés, és betöltődik az első, zsurnaliszta szemeknek szánt pálya. A Majestic fedélzetén vagyunk, Chaser kommandósok elől menekül. Naná, hogy god módban, különben itt ülnénk egész nap.

„John célja elhagyni a hajót egy mentőkabinban, miközben az sérülten éppen a Föld légkörébe fúrja magát, és perceken belül szétesik," magyarázza emberünk. John? Hát a Chaser nem Üldöző? A Chaser nem fogalom; nem olyan, mint pl. a *Szárnyas Fejvadász?* „Nem," jön az újabb cáfolat. „Chaser a NEVE. John Chaser."

Puff neki. Imádjuk a sajtóanyagokat.

Az akció fergeteges. *HALO*, szterineken. Meg is jegyezzük. A válasz elismerő mosoly – a *HALO-t* mindenhol ismerik, a *HALO* mindenütt unikum. Marián azonban hangsúlyozza, a Bungie játéka még nem jelent meg, amikor ez a koncepció testet öltött. Valójában a *Chaser* fejlesztése már az *Andosia War* előtt megkezdődött. Közben a monitoron John (ehm) valóságos mészárszéket rendez, enyhe pánik söpör végig az egyébként minden bizonnyal halálos kommandósok sorai közt. „Időlimit van? Vagy az egész játék előre forgatókönyvezett, lineáris, mint a *Half-Life?*" érdeklődünk. „Nincs időbeli megkötés a Majestic elhagyásánál, nem akarjuk a játékosokat sürgetni. Igen, lineáris. A poénokat ne lőjétek le, rendben?" jön a válasz. A **KByte** bólint, miközben a történet fonákjaiba avatják be, s mély hallgatást fogad a fontosabb fordulatokat illetően. Közben az akció átteszi középpontját egy nagyobb raktérbe, tele hatalmas ládákkal. Ez egy remek hely a játékban, kiválóan alkalmas a bújócskára. A kommandósok fedezéket keresnek a ládák mögött, bekerítenek, taktikáznak. A kijárat magasan a fejünk felett van, a terem kitakarítása után a ládákon felugrálva kellene kijutnunk. Marián a sérthetetlenség mellé bekapcsol némi levitációt is, szélsebesen hagyjuk el a szobát. Hamarosan eljutunk a mentőkabinok területére – a kommandósok bedurvulnak (sikertelenül), a szoftver finoman megpöccöl valahol valamit magában - fémsikoly borzolja a szőrt a tarkón, majd egy előre megírt jelenet szemtanúi lehetünk a maga gyönyörű, valós-idejű valóságában: a halálra ítélt Majestic iszonyú roppanással megdől, s vele az aktuális folyosó, amin Chaser éppen halad.

Elértük a kabint, átvezető animáció. A főhős az utolsó pillanatban hagyja el a darabjaira hulló helyszínt, s a kis kapszula a Föld felé veszi az irányt. „Minden összekötő jelenet a játék motorjával készült," hangsúlyozza Marián. A látvány meggyőző, mintha a *Hidden & Dangerous* „mozijait" bámulnánk. A kapszula ezernyi törmelék társaságában, vörösen izzó halóval töri át magát a légkörön, hogy Montack városában landoljon, egy hatalmas irodaépületbe fúródva. A következő pálya itt játszódik – Chaser ugyanis sértetlenül ússza meg a kalandot (Master Chief-hez hasonlóan; de *Duke Nukem* sem csinálta volna jobban :). A Föld jelen állapotában nem kifejezetten kellemes hely, Montack pedig, mint minden metropolisz, súlyos szegénységgel és nélkülözéssel sújtott – főként most, hogy a széthullott Majestic megközelítőleg négyezer darabban szanaszét szőnyegbombázta a várost. A mindent uraló helyi bandák ezért meglehetősen zord hangulatban fogadnak minket. A *HALO* életérzés Kingpinbe pördül át. Mínusz brutális erőszak. „A *Chaser* nem az erőszakkal akarja eladni magát – szerintünk a jól kitalált helyszínekkel és a megfelelően kalibrált akcióadagolással is lehet hangulatot teremteni. Nem repülnek véres végtagok, nem borítják belsőségek a képernyőt. Montack-nak morá-

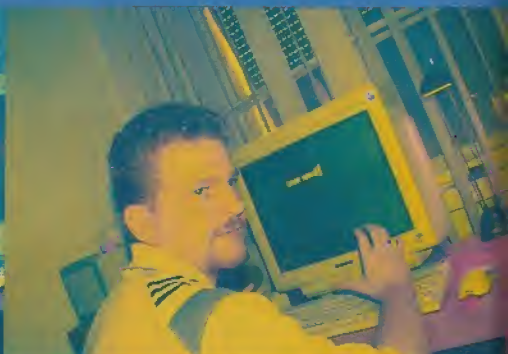






















lis okokból nincsenek női és gyermek lakói. A játék először a német piacon fog megjelenni, az a piac ráadásul az egyik legérzékenyebb a világon," repül a magyarázat a **KByte** kérdésére. Fotósunk a vagány fegyverek iránt kezd érdeklődni, melyek nagy meglepetésünkre igen valóságosak. Valójában csaknem az összes valódi, kortárs lőfegyver után volt modellezve; számuk húsz körül van, a pisztolyoktól az automata fegyvereken és gránátokon át egészen a mesterlövész-puskáig és a gránátvetőig. Természetesen befigyel a klasszikus lefűrészelt csövű vadászpuska is (aka „sotgan" :) - értelemszerűen ez a játék egyik legerősebb pusztító eszköze, közel távon pedig páratlan. Megragadta fantáziánkat a vakító / süketítő (!) gránát is, melynek elsősorban a multiplayer összecsapásoknál lesz szerepe. Rendkívül látványos, ahogy Chaser fegyvert vált – ilyen jól kidolgozott animációkat még soha, egyetlen játékban sem láttunk.
Firtatásunkra, hogy mi készült a *Chaser-ből* házon belül, s mi kívül, meglepő a válasz. „Gyakorlatilag mindent itt csináltunk, egyedül a szinkron készül a kiadónál. A motion capture miatt Budapestre utaztunk, a Philos Labs stúdiójába. Eredetileg Prágában, a Bohemia Interactive *(Operation Flashpoint)* műhelyeiben akartuk megcsinálni – őket jól ismerjük, jó a viszonyunk velük, - de rájöttünk, hogy Pesten olcsóbb, ráadásul közelebb van." A **KByte** melle dagad – egy kicsit tehát a mi játékunk is, egy picit tehát „magyar" is a *Chaser* :).

„Mekkora volt a kiadó nyomása? Mit vágtak ki, minek kellett távoznia?" kérdezzük. „Gyakorlatilag semminek, a kiadónkkal tökéletes a viszony. Egyedül a forgatókönyv párbeszédeiből kellett kicsit visszavennünk; egyes dialógusok túlságosan hosszúnak találtattak." Mi persze sértődöttséget feltételeztünk már a *Shock Troops Battle Isle-á* transzformálása mögött is, holott a helyzet éppen ellenkező, - „Megtiszteltetés volt egy olyan legenda részévé válni, mint a *Battle Isle* sorozat. A *Shock Troops* egyébként tovább él – a *Chaser* egyik multiplayer játékmódjának neveként," biztosít minket negatív kisugárzásainkról Marián. Hmm, persze. Szívesen megnéznénk a német kiadó arcát, ha a srácok belekalapálnák azt az ötletünket, hogy az alapfegyvert, a „rambókést" hajító üzemmódban is lehessen használni :o))). Visszatérve a multira: a klasszikus deathmatch, a team deathmatch, a CTF, az igencsak izgalmas, *Counter-Strike-hoz* hasonló Shock Troops mód jelen lesznek - de a Chaser NEM erről szól. „Eszünk ágában sincs versenyre kelni a *Counter-Strike*, az *Unreal Tournament* vagy a *Quake III* népszerűségével, a *Chaser* nem multiplayer játéknak készül. A *Chaserben* a hangsúly a single player / sztori módon van. Ez egy akciójáték."
Minden porcikájában az. Bár van olyan pálya, ahol a fegyverhasználatot mellőzve lopakodnunk kell és van olyan, ahol kizárólag mesterlövészkedünk majd, a mag a pörgő akció körül pörög. Ez *HALO*, ez *Soldier of Fortune*, ez *TimeSplitters*, ez *Red Faction*. Mind egyben, MÁS előadásmódban. Több órán át nézzük a gyönyörűen megtervezett pályákat, a remek modelleket; lövöldözünk sikátorokban, csatornarendszerben, luxus yakuza-szállóban, a Mars sűrű, vörös ködbe burkolt felszínén, távoli jelzőbójákat figyelve. A *CloakNT* egy kis csoda, az elképzelés jó, az akció kellő oktánszámú – ami hátravan, az a szorgos csiszolgatás.

Fotósunk int, hogy lemerültek az elemek - megköszönjük hát a lehetőséget és a kijárat felé oldalazunk. „A karácsonyi piacra tervezzük," szól még utánunk végtelen türelmű beszélgetőtársunk. A látottak után a játékot gyorsan „wanted" listánkra véstük, magas prioritással. Játszani akarunk vele. Várjuk.

Reiker



# ELECTRONIC ARTS SPECIALIST PRESS DAY

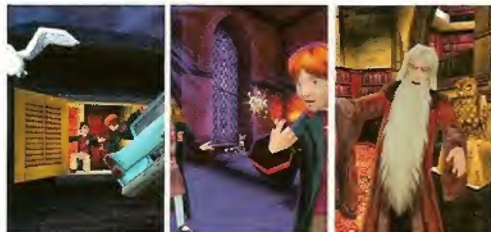
Na hol is kezdjem? Ja, igen. Tehát július 5.-én kaptam egy e-mailt, miszerint partnerünk, az Ecobit (mellesleg az EA magyarországi disztribútora) meghív egy főt tőlünk a londoni EA konferenciára. Gyors latolgatás után magam mellett kellett döntenem, egyszerűen senki más nem tudott volna tőlünk menni, mivel a főnök és Martin Olaszországba készültek a rákövetkező napon (**...és feltételezted, hogy újságíróinkat körözi az Interpol, nem tudnák elhagyni az országot, ugye? ;o) - Reiker**). Gyors előkészületek után 24.-én már a repülőgépen találtam magam. Természetesen a felszállás késett fél órát, így a londoni reptérre rendelt bérautóm sem várt ott. (ezt még most sem értem; nem volt kiírva, hogy késni fog a gép?). Na mindegy, nézzük a dolog jó oldalát! Másnap már várt a szállodám előtt egy autó, és nekivágtunk az EA főhadiszállására, ami Londonon kívül esett, kb. 70 percre. (Itt még hozzátenném, hogy a szálláson kívül minden költséget az EA állt: elég fontos lehet számukra, hogy mindenről rendesen tájékoztassanak minket! Bárcsak minden kiadó így segítené a munkánkat!)
Megérkezéskor mindenki más már elcsodálkozott volna ezen a gyönyörű, nem éppen szerénységre utaló épületen. Én azonban már tavaly megtettem egy ECTS előtti bemutatón, mikor Balázzsal, KisPetivel, Martinnal együtt egy vidám estét töltöttünk itt, nem gyengén kihasználva a "terülj-terülj asztalkámat". Még most is emlegetjük néha. Az épületről talán annyit, hogy egy óriási futurisztikus, luxus üvegpalotára hasonlít, saját tóval, hattyúkkal és kacsákkal.
Kedvesen fogadtak mindenkit egyenként, a vendéglátás tökéletes, mint mindig. Némi kávézgatás után rögtön megtekinthető volt egy videó összeállítás a hamarosan megjelentetni kívánt játékokról. Ugyan erről sikerült némi videofelvételt készíteni, de sajnos ez minden; nem lehetett a még fejlesztés alatt lévő játékokat fotózni! A videókat keresd az Internetes oldalunkon! Az EA főként a négy, borzasztó erősnek remélt produkcióját kívánta megmutatni néhány kiváltságosnak. (Vajon a többire, miért nem "pazaroltak" időt?)
Lássuk melyek is ezek: *FIFA Football 2003* (mint minden évben, most is egy újabb), *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (a második könyv alapján készült új *HP* játék), *The Lords of the Rings - The Two Towers* (az első és második film alapján készült); s végül, de nem utolsó sorban: *James Bond 007: NightFire* (egy újabb, még jobb *Bond*).



← FIFA 2003 (PlayStation 2)
↙ The Lord of the Rings - The Two Towers (PlayStation 2)

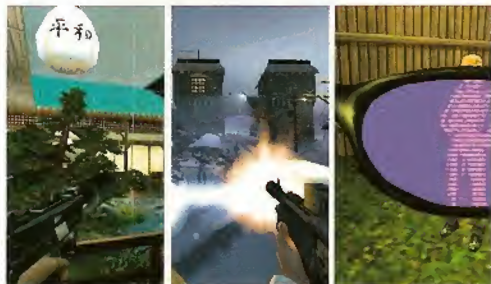
Mivel lehetetlen fontossági sorrendet felállítani, elkezdeném a **FIFA Football 2003**-mal.
Az újságírók csoportosan tekinthették meg a kiállított, még javában a fejlesztés alatt lévő programokat. A *FIFA 2003*-nak sajnos még csak egy igen korai verzióját tekintettük meg. Összesen 2 csapatot lehetett választani, és így is kétszer lefagyott egymás után. Viszont az a rövid bemutató igen meggyőző volt! Az alábbi platformokon bizonyosan számíthatunk rá: PS2, Xbox, GameCube, PS, PC, GBA. Egy teljesen új engine-re épülő kiváló sportprogram várható. Ígéretek szerint új stadionokat, klubcsapatokat stb. lehet majd kiválasztani a menüből.

**The Lords of the Rings - The Two Towers** (továbbiakban: *LOTR*): magam is meglehetősen kihasználtam a rám kiszabott maximális játékidőt. Egyáltalán nem bántam meg! Viszont van egy rossz hírem: a fejlesztők szerint nem lesz egyelőre más géptípuson, mint: PS2-ön és GBA-n. Ne kérdezzétek miért, nem tudtak rá kielégítő választ adni! Rengeteg fontos dolgot lehet elmondani a PS2 változatról - játszható karakterek: Aragon, Legolas és Gimli. Aragorn, Legolas, Gandalf és Frodo csak a GBA változatban jelennek meg. Ígéretes alkotást láthattam; csodálatos hátterek, rengeteg animáció, hihetetlenül visszatér a moziban átélt csodás érzés. A PS2 verzió kedvéért néhány jelenetet beleraktak a készülő és az első filmből is. A novemberben érkező ún. harmadik személyben játszódó akció-kalandjáték némi RPG beütést is kapott - rengeteg új képességet lehet majd elsajátítani karakterünkkel. Még több finomság: 3 órára meghosszabbított, díjnyertes "soundtrack", a szereplők eredeti hangjai, több száz harci animáció, öt főellenség az első két filmből, több játékos, 120 pálya. Szerintem mindenképpen kötelező beruházás lesz a *LOTR* rajongóknak!



**Harry Potter and the Chamber of Secrets.** További *Harry Potter*? Igen, legalábbis az EA szerint. Bár szinte minden platformon megjelenik: PS2, Xbox, GameCube, GBA, PS, GBC és nem utolsó sorban PC-n is, mégis úgy gondolom, a játékosok zöme lekezelően legyint a név hallatán. Pedig nem teszik jól, a most kiadásra váró verziók nagyon jóra sikerültek; a játékmenet nem fog változni alapvetően, de rengeteg újdonsággal is számolnunk kell majd. Különbség csak a Gameboy Color verzió lesz, ami mindenképpen figyelmet érdemel: a fejlesztők egy teljesen más jellegű játékot tesznek le elénk, mint a többi platformon, csalódás kizárva! Remeknek találtam a kis Gameboy Color gép képességeihez mérten! Varázslás, ugrálás, repkedés, bonusz pályák fogják szórakoztatni a játékosokat. Ismét novemberi megjelenés várható, ami főleg a szülőknek fog segíteni a karácsonyi vásárlásnál.

**James Bond 007: NightFire.** Elsőként azt kell megemlítenem, hogy az EA sorozatában készült James Bond játékok közül ez az első, ami meg fog jelenni PC-n is! Amúgy csodálatos grafikával lesz megáldva a többi platform is (Xbox, GameCube és PS2). A konferencián játszott pályán egy kastélyhoz érkezünk meg személyesen (igen - az EA a játékhoz Pierce Brosnant kérte fel személyesen!) és be kell jutnunk, észrevétlenül... Mi az, amit elvárhatunk? Nem mindennapi multiplayer opciót, rengeteg használható fegyvert.
Konzolon 4 játékos multiplayer mód áll szemben a PC-s 32-vel szemben. (Konzolon osztott képernyő, mint mindig.) Az irányítás megegyezik a *Medal of Honor*-ban tapasztalttal. Természetesen nem csak ún. FPS módban játszódó pályák vannak, 10 helyszínnel fogunk találkozni novemberben.



Harry Potter and the Chamber of Secrets (PC) ↗
James Bond 007: NightFire (PC) →

Sajnos csak ennyit tudok nektek elmondani erről a mostani konferenciáról. A képeket és a remek bemutatót köszönjük az EA-nak, valamint az Ecobit Kft.-nek. Remek dolog volt élőben találkozni a fejlesztőkkel, sokan el sem tudjuk képzelni, hogy vajon milyen emberek is ők! Személyes tapasztalatból csak annyit tudok mondani, hogy mindannyian türelmesen válaszolgattak kérdéseinkre és segítettek bemutatni az általuk fejlesztett verziókat.

Tamás
wtom@576.hu

# Recenziók

Tesztek. Ismertetők. Leírások. Kritikák. Tucatnyi néven ismertek ezek a hosszabb-rövidebb termékbemutatók, mióta Világ a világ. Pontosabban, magyar viszonyokra vonatkoztatva – mióta *Spectrum Világ, Commodore Világ* a világ.
Ez a lappáros volt ugyanis az úttörő Magyarországon, ami a játékok alapos, vesébe látó elemzéseit illeti. Korai kezdeményezések persze voltak; de a *Commodore Egyesületi Újság*, a *Mikro Világ* vagy a *Mikro(számítógép) Magazin* az oldalakon át terpeszkedő *Basic* programlistákkal és a „kiadványszerkesztés Plus 4-en" jellegű írásaikkal – itt-ott felcsillantva egy-egy játékprogram pár soros jellemzését - inkább a hobbi lapok kategóriájában futották tiszavirág életű derbijüket – Rucz Lajos és Vidám Társasága voltak az elsők.
A Vidám Társaság tesztjei természetesen a magyar kor / kórviszonyokhoz igazodtak: a boldog játékprogram-tulajdonos akut felhasználói kézikönyv hiányát igyekeztek orvosolni (akár több oldalon keresztül), pontosan leírva / fordítva minden opciót, minden lehetőséget – nem egyszer integrálva a teljes végigjátszást, esetleg (ne adj' isten) a másolásvédelem megkerülésének lehetséges módját.
Két nagyon fontos további attribútummal is rendelkeztek ős-tesztjeink: iszonyatos mennyiségű háttér-információt sikerült ma már legendás szerzőiknek beléjük tuszkolni (valójában ezzel, s nem a lapok ős-Csevegőjével adva meg a kiadványok igazi ízét), mely során valóságos népművelői munkát végeztek ill. a játékok az ismertetés végén nem voltak pontszám vagy százalék értékeléssel illetve.
Az **576 KByte** hozta a Változást. Hisz változott a Világ, meg bársonyosan változott a Rendszer is. A tesztek tömörebbek, rövidebbek lettek, s a szösszenetnyi kritika végén ott virított: a PONTSZÁM.
A Pontszám, mely életünk megrontója, s mely egészen mostanáig hazánkban mondhatnók csupán formális szerepet kapott. A Pontszám, melyet lehet gyűlölni, s mely lehet fétis. A Pontszám, mely kizárja, hogy a számítógépes – respektíve video – játékok valaha is egyetemes emberi kultúránk részévé váljanak.
Képzeljünk el műalkotást – festményt, szobrot, irodalmat – százalékosan értékelve. Vásárhelyi munkássága? *Planetáris Folklórja* leragad az egyszerű fillezett vektoroknál; nem képes átlépni a textúrák tarka univerzumába: 52%. Picasso *Guernicaja?* Iszonyatosan gagyi grafika: 7%. Röhej.
Valóban szükséges pontozni? Valóban egyetlen számba tömöríthető egy alkotó folyamat eredménye? Valóban egyetlen számmal summázható az azt megelőző rengeteg karakternyi műkritika?
Pontozni kell, és van értelme pontozni. Az **576 KByte** azonban Tisztel.
Tiszteli a játékot, ami az esetek többségében ugyan gyorsan összetákolt, tömegfogyasztásra sorozatgyártott Frankenstein - de nem is oly' ritkán remekmű, művészet. S Tiszteli a Játékost, aki verejtékes munkával összegürizett pénzét szeretné tartós, tartalmas elektronikus szórakoztatásra költeni. Nekünk és Neki nem mindegy, mi kerül a Panteonba, s mi a Purgatóriumba.
Százalékos skálán gyalulni felesleges. Kultúráltabb a mozi-magazinok általánosságban elfogadott ötös / négy-öt csillagos értékrendszere (a *Burda* féle *Cinema* bár százalékos, csak 20-40-60-80-100%-ot ismer – vajon miért? :), melyeket mi a tízes skálánkkal kívánunk helyettesíteni.
Ezen kellemes, ezen van értelme pontozni.
CSAK ezen van értelme.
A szofisztikált éremnek természetesen másik oldala is van – az Olvasónak pedig véleménye, amit remélhetőleg megoszt velünk – s amit remélhetően gondos érveléssel megindokol, alátámaszt majd ;).

Reiker



**Arról, hogyan értékelünk**

Az **576 KByte** tízes skálán pontoz, ahol – gyakorlatilag ezzel egyedül vagyunk az országban – ÉRTELEMSZERŰEN az ötös jelöli a középértéket, ergo az átlagos, közepes játékot. Ennek értelmében tehát az 1 pontos „játék" valójában nem is játék, a 2 pontos katasztrofálisan rossz; 3 pontot a súlyosan elrontott játékok kapnak, négyet az átlagos felhozatal nívóját alulról szemlélő termékek. 5 pontos az abszolút középszerű játék, 6 pontot az átlagon felüli kap – 7 pont jár a megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumnak, 8 a nagyon-nagyon jó szoftver járandósága. Kilenc a jussa mindennek, ami spirituális élmény, ami RENDKÍVÜL JÓ. Tíz pontot évtizedenként talán egy fél tucat játék kap majd – jelenségek ezek; játékok, melyek új fejezetet nyitnak a történelemben. Az **576 Konzollal** ellentétben nálunk fél pontok nincsenek.

**Arról, mi mit jelöl**

**Kiadó:** A játék forgalmazója Európában.
**Fejlesztő:** A játékot összekalapáló firma elnevezése.
**Eredet:** A program származási helye (földrajzi lokáció).
**Konfig:** A fejlesztők által megjelölt MINIMÁLIS konfiguráció.
**Formátum:** Milyen platformon érhető el a játék (a megjelenés sorrendjében).
**Web:** A játék hivatalos internetes honlapja.

# MAFIA
## THE CITY OF LOST HEAVEN

Kiadó: **Take 2 Interactive / Gathering of Developers**

Fejlesztő: **Illusions Softworks**

Eredet: **Csehország**

Konfig: **PIII 566, 64MB RAM, 3D 16MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.mafia-game.com**













### PROLÓG

*Nem ezt akartad elérni az életben, tudom jól. Arra számítottál, hogy egy csendes kis állásban töltöd el napjaid java-részét, aztán hazatérsz, és nyugodtan pihensz le, a bűntudat szikrányi jele nélkül. Tudod, most már nem tehetsz semmit. Már nem tudsz, nem lehet kiszállni. Úgy veszem észre, talán már egyáltalán nem is akarsz. Bölcs döntés, noha a véletlen sodort bele a szerepbe. Meg kell mondjam, tehetséges színész vagy, fiam, rendkívül tehetséges és nem kevésbé ambiciózus. Látom rajtad, hiszen már sokakon tapasztaltam. Halottak. Nem számít, ugye ezt te is így gondolod? Jól is van. Csak tedd a dolgod, utasítás szerint. Ahogyan mondtam, fiam. Más választásod amúgy sincsen.*

Régen felfigyel az átlag tesztész az olyan programokra, melyeknek puszta említése lázba hoz boldogot-boldogtalant egyként. A *Mafia* ilyen játék. A cseh illetőségű Illusion Softworks nem újonc; *Hidden and Dangerous* című alapvetésükkel már letették névjegyüket a számítógépes szórakoztatás fiktív jellegű asztalára - és az a bizonyos asztal megremegett az erő súlya alatt. Mondanám, hogy harsonák is megszólaltak, de hazudnék. Az igazi, finomra csiszolt aduász még kijátszatlan maradt, mind a mai napig. A *Mafia*, melynek brutalitása miatt sok helyen zúgolódtak, s a mai napig nem tudom, vajon Olaszország határain belül végül betiltásra került-e. Különösebb okuk pedig (a nyilvánvalókon kívül, persze) nincsen rá: a jelenkor egyre gyomorforgatóbb, vagy társadalmilag provokatívabb programot termel ki a nagyérdemű arcába, egyenesen. Kényszerű lépésként képzeletbeli helyszínre kell helyezni a cselekményt, a valóság ugyanis felettébb bizonytalan, néhol talán halványabb is a kelleténél. A tavalyi események külön lapáttal tettek rá az erőszak ellen harcolók (ez egy oximoron) támadási kedvére - mégis, ezek a programok tarolnak az átlagfelhasználók körében, következményként: kiadásra kerülnek és folytatásokat fialnak. Népszerűek. Hatalommal bírók. A *Mafia* is, igen. És végre a kezemben tartom; mi több, cikket írhatok róla, és ez számomra megtiszteltetés. Furcsa világban élünk. Nem bizonyosan abban, amit hiszünk.



### 1930

A játék világa egy város: Lost Heaven - magyarul az elveszett mennyország. Vegyük észre, hogy a név illő; nem kertel, egyértelműen megmondja, mire számítsunk. Egy „Liberty City" példának okáért sokkal cinikusabb biléta. Ennek ellenére a harmincas évek metropolisza meglepően valószerűnek hat, a tesztelés folyamán végig olyan érzésem volt, mintha egy kevés Chicago-t (amit egyébként s-sel kellene ejteni) összekevertek volna pár csepp Sisco-val **(Melyet egyébként Cisco-nak kellene írni ;). – Reiker)**. A készítők állítása szerint Lost Heaven városában minden megtalálható, ami egy valódi amerikai embermassza-központban. Van kórház és templom, szálloda, börtön, színház és megannyi más egyedi objektum, de ezzel együtt jelen vannak a lakóépületek is, hihetetlen műgonddal felépítve, zavarba ejtő részletességgel és változatossággal. Megtalálhatóak a szokott negyedek és esetenként az őket összekötő hidak, de ha kedvünk támad, elkocsikázhatunk vidékre, kimehetünk az autóverseny pályára ésatöbbi. A városhoz pedig szervesen hozzá-

tartozik a benne élő, lélegző emberek, a keresztbe-kasul furikázó civil forgalom. Megfigyelhető, hogy a járókelők dudaszóra ugranak, a (sorozatos) gyorshajtásért köröz a rendőrség, a vasárnapi vezetők pedig nagy ívben veszik a szűk kanyarokat. Ha már szóba került a *GTA III*, mint a *Mafia* egyedüli vetélytársa, megjegyezném, hogy bár mindkettő kitalált virtuális világdarabot használ, az utóbbi valahogy mégis valóságosabbnak tűnik néhol. A kocavezetők járműveit „természetesen" magunk is birtokba vehetjük, s minthogy a játék fejezeteit végigjátszva úgymond „tisztességes" úton éppúgy hozzáférhetővé válnak, megérdemeltek a főmenüben egy külön opciót. Az autókatalógus. Az összes, programban szereplő négykerekűt megtaláljuk benne, valós műszaki adatokkal kiegészítve, mindeközben teljes három dimenziójában csodálhatjuk, forgathatjuk. Talán apróságnak tűnik, és tulajdonképpen ez a helyzet, de mindenképp jó nagy adagot tesz hozzá a hangulat egyéb elemeihez. Aztán persze később elnyeri az értelmét, csak ki kell várni a megfelelő pillanatot.




## GENGSZTEREK SOFŐRJE

Hősünket Tommy Angelo-ként nevezik azon kevesek, akik ismerik. Szegényt a gaz játékvilág megáldotta egy szűknél (a taxijánál) valamivel nagyobb családdal is azon a csillagfényes éjszakán. Két öltönyös ember igencsak igyekezett néhány másik elől, legjobb megoldásnak a kockás autót és sofőrjét vélve. Később bebizonyosodott, hogy nem tettek rossz lóra. Salieri bárja előtt véget ért a nap, hősünk hazatért. A különös fuvar sikere pedig arra ösztönözte a lemaradt rosszfiúknál is még rosszabb fiúkat, hogy elégtételt vegyenek - először baseball-ütővel, később ólommal - szerencsétlenen. Tommy tehát menekül, hova máshova, mint Salieri bárjába. Nem kevesebbet, az életét köszönheti a helyi alvilág urának, azzal fizet hát, egy másik módon. A lekötelezettek módján.

Minthogy a játék elsősorban automobilok vezetésére koncentrál, igen nagy súlyt fektettek a fejlesztők ennek minél reálisabb, de egyben szórakoztatóbbkivitelezésére. Leginkább olyan érzésem támadt furikázás közben, hogy ez a program akár egy *Need for Speed* „oldies" játékként is megállná a helyét, dacára a többnyire valósághűen lassú (!), meredekebb lejtőkön bizony erőlködő járműveknek. Különösen igaz ez akkor, amikor a szivar-alakú versenycsodákban kell brillíroznunk; az általam ezüst nyílként emlegetett száguldó koporsó „valóban a világ leggyorsabb kocsija", a harmincas évek elején. Később, mikor a *Mafia* internetes oldalait tanulmányozgattam (ez most olyan fellengzősen hangzik), rátaláltam egy elejtett utalásra, miszerint pontosan ez volt a kitűzött cél: elérni az *NfS* sorozat szabta minőségi szintet **(Mely minőségi szint az első rész óta folyamatosan zuhan, de ez most mellékes. – Reiker)**. A végeredmény magáért beszél: könnyen irányítható, élethűen megkomponált fizikával, hangulatos modellekkel rendelkezik. Egy kis időbe ugyan beletelik, mire megszokjuk a lassúságot, aztán ismét, mikor a versenyautókból kiszállva ismét széria-kocsi kormányát ragadjuk meg.




A fizikai modellezésről elmondható, hogy szép munka. A gyorsabb autók egy éles kanyarban könnyebben borulnak, mint lomhább társaik - egyszóval nem árt néha fékezni, különben a világ szó szerint a feje tetejére áll. A fékpedállal nem árt szorosabb kapcsolatot kialakítanunk, mert néhány autó könnyen kifarolhat egy-egy erőteljesebb lassulás után / alatt. Hatványozottan igaz a megállapítás a kézifék alkalmazásakor; csak mértékkel mindent, s nem lesz baj. Már említettem, hogy lejtőkön a motor gyengébben muzsikál, illendő lenne visszakapcsolnunk a sebességfokozatot. Apropó, sebváltó! Első körben természetesnek veendő, hogy automata sebváltóval fogjunk neki a játéknak, ami rengeteg munkát levesz a vállunkról, így még az utat is képesek vagyunk szemmel tartani. Néha mégis érdemes manuális váltóra kapcsolnunk (nesze neked realitás, gombnyomásra automata sebváltó a harmincas években). Ráadásul van kuplungpedál, aminek egyelőre nem sok értelmét láttam, lévén a fokozatok e nélkül is nyugodtan kapcsolhatóak, nem romlik olyan könnyen el a mechanika. A fizikához sorolnám a különböző rendű, rangú sérüléseket, mely téren a program ugyancsak meggyőző tulajdonságokat mondhat magáénak. Attól függően, hol és milyen erővel ütközünk egy tereptárgynak, vagy éppen kocavezetőnek, ott és olyan mértékben rongálódik a karosszéria, s vele együtt autónk motorja, felfüggesztése, futóműve, netalán egyenesen a kerekei. Minden mindenre kihat, s összefügg;



















fontos alkatrészek deformációja irányíthatatlanná teheti autónkat. A segítség néha egy szerviz, de gyakrabban a mentett játékállás betöltése képében jelentkezik.

Grafika terén ugyancsak remekel a program. Már a menü betöltődésekor erősen impresszív megoldással találkozunk: az adott menüpont fölé görgetve a kurzort a háttérben látható szoba adott tárgyához lebeg a kamera, méghozzá valós időben! A játék során rendszeresen találkozunk a játék grafikus motorjával készült cg-bejátszásokkal, méghozzá átlagon felüli minőségben. Megfigyelhető, milyen aprólékosan kidolgozott a szereplők mimikája, szájanimációja a hallott szöveghez szinkronizált. Egy apróságot észrevettem azért: a karakterek nem pislognak, amin inkább jót derültem, mint morgolódtam. Haltekintetű Tamás és barátai, farkasszemnéző versenyt rendeznek - a belépés ingyenes! Ezzel egyébiránt már jellemeztem a játék szívét adó motor erejét; ami ilyen jó minőségű mozikat képes létrehozni, már rossz nem lehet. Egy picit tartottam az esetleges szaggatástól és lassulásoktól, de örömmel tapasztaltam, hogy az én, immáron középkategóriás vasamon kifogástalanul működött, nem akadozott, és egyáltalán: öröm volt nézni, mennyire jól optimalizálták és milyen gondosan bugfixelték a cseh fiúk a kódhalmazt. Na de lássuk a medvét! Bár alapvetően elmondható, hogy a látótávolság korlátozott, és gyakran itt is a semmiből nőnek ki a nagyobb, messzebbről is érzékelendő épületek, terepelemek, ezt azonban gyorsan elfeledteti velünk a látható kellékek kidolgozottsága, részletgazdagsága és változatossága. Ráadásul nem találkoztam sok textúrahibával, se értelmetlenül szögletes elemekkel; összességében elmondható, hogy hibát találni a *Mafia*-ban a kákán való csomókeresés művészeti körébe tartozik. A bejárható terület határán is inkább érezzük, nem látjuk a virtuális falat, amibe beleütközünk. Tudom, hogy magamat ismétlem, de nem győzöm hangsúlyozni, miszerint az elveszett mennyország városa csodálatosan élethű, szinte tapintható a pulzálása, az a felkavaró élmény, hogy az egész környezet már-már lélegzik.

És nemcsak az utcai, alkalmasint belső helyszínek, járművek változatosak, hanem az ott élő szubkultúra is: emberek tucatjai végzik mindennapos dolgaikat. Bankba mennek, könyvtárban művelődnek, erkélyükön bámulják a járókelőket, szőnyeget porolnak, és még sorolhatnám. Néha ijedeznek és rohannak a megnyilvánuló erőszak láttán, ott maradnak, a kocsi kerekei alatt, visszaütnek, ha akaratuk ellenére kölcsön vesszük járgányukat. A világ kegyetlen, nekünk baseballütőnk van. A nappalok és éjszakák megszokott egyhangúsággal váltakoznak, mi pedig látványos hajnali napfelkeltéket láthatunk, éjszakai túrákat tehetünk. Köztük élhetünk, taxisofőrként, ha kedvünk tartja. Ekkor azonban tartsuk szem előtt a törvényeket, s kapcsoljuk be ennen sebességlimitünket (F5), így még időben odaérhetünk mindenhová, de nem büntetnek meg gyorshajtás címén.

A képernyő felépítése könnyen megszokható, praktikus. Baloldalon felül egy iránytűt és egy miniatűr radart találunk. Ezek segítségével juthatunk el célunkig, lévén az iránytű eredeti rendeltetésével ellentétben azt a helyet hivatott jelezni, ahol minden bizonnyal várnak minket. A radaron saját magunkon kívül a többi, közelben tartózkodó automobilt láthatjuk, amikor pedig célunk felé tartunk, egy azt jelölő piros keresztet. Még egy pöttyel adós vagyok: ha piros pontokat véltek felfedezni a radaron, ellenségre találtatok, aki elől menekülni kell, vagy adott esetben éppen elkapni. Jól használható, de viszonylag kis területet mutat, ezért egy kicsit csalóka. Alul főhősünk és az általa fuvarozott emberek életerejét vizsgálhatjuk. Mint tudjuk, az a jó vendég,













aki csendes, de biztosan nem örül annak, ha szét van lapítva a hátsó ülésen, amíg mi akrobatamutatványokkal kísérletezünk. Jó lesz figyelni, kérem. Megfigyelhető egyébként, hogy a záporozó ólomgolyóbisok ellen jelentősen védve vagyunk az autón belül, de a gyalogos formulánál mindenképpen jobban, ráadásul a „figyelmetlen" lövöldözőt hidegvérrel gázolhatjuk agyon. Amikor például a védelmi pénzzel meglógó gazembert kikényszerítjük totálkáros luxusautójából, ne szálljunk ki mi is, mert pillanatok alatt végünk. Préseljük inkább minél vékonyabbra, lehetőség szerint az aszfalton, vagy önnön kocsiján. Ha kezünkbe veszünk egy fegyvert, annak lőszertartalma itt íródik ki; betárazott töltények / magunknál tartott töltények formátumban. Néha ebben a sarokban megjelenik egy felkiáltójel is; ez arra figyelmeztet minket, hogy valamit meg kell tennünk az adott helyszínen. Házi tapasztalatom ismét megnyilvánul. Nem tudom ugyan, milyen haszon származik belőle, de a verseny előtti éjszakán autóstul menjünk a bokszokhoz, mert ennek hiányában nem hajlandó elindulni a hőn áhított ezüst nyíl. Tesztészünk persze első nekifutásra gyalog futott fel idáig, a versenycsodában ülve pedig csak bámulta a felkiáltójelet. Térjünk most át a jobb oldalra. Alul kezdjük az ismerkedést, ahol a sebességmérő, a fordulatszámmérő (manuális váltóval fontos szerepet kap, hehe), valamint egy A vagy egy M betű (a váltó módozata).

A jobb felső sarokban csak akkor jelenik meg egy analóg stopperóra, amikor egy feladatot időre kell végrehajtanunk. A kiszabott időintervallumot piros körcikk hivatott jelezni, a szerkezet amúgy az aktuális időpontot is megmutatja (ez egy analóg óránál nyilvánvaló). Van még egy esetleges jelzéspakk, ami általában a képernyő tetejénél jelenik meg. Ez a rendőrségi körözés mutatója, amely előrevetíti, mi lesz, ha elkapnak, vagyis az üldözés vehemens mértékét mutatja, sorban: egy cédula, két cédula, bilincs. Feladatainkat középre írja a program, aktuális utolsó elvárásokat az F1 billentyűvel vizualizálhatjuk ismét. Térkép nélkül nem fogunk boldogulni, ezt a TAB nyomva tartásával aktivizálhatjuk. Szerencsés módon félig átlátszó anyagból készült, így döntöttem: ha kell, megnézem, és közben vezetek. Kékkel jelölve látjuk aktuális célállomásunkat, mi pedig sárga nyílként vagyunk jelen.



Az irányításról sem lehet egy rossz szót szólni, de azért én mindent beleadok. Autókázva nem lesz szükségünk az egérre, járművünket teljes egészében billentyűzetről irányítjuk, s nem kell hozzá az átlagnál több kéz sem. Amikor vezetünk, jóformán csak ezzel kell törődnünk, s bár egy helyben leállva tudunk kifelé lövöldözni, én erre a lehetőségre eleddig nem szorultam rá. Lövöldözzenek csak utastársaink helyettünk, ha kell. Kiszállni csak álló (extrém esetben fekvő) kocsiból tudunk, dupla jobb-egérkattintással. *Pillanatnyi szünet; korunk szakszavai mindig lenyűgöznek.* És ha már egyszer kiszálltunk, változik az irányítás. Egy darabig ide is elegendő két darab kéz, később azonban más a helyzet. Négy égtáj irányába mozogni, ugrani / mászni, guggolni bal kézzel a billentyűzeten; lőni, cselekedni (ajtónyitás, autók jogtalan eltulajdonítása, gyógyszeres fiola meghúzása) és nézelődni az egérrel tudunk. Igen ám, de ha mondjuk, kiürül a fegyverünk, és már nem tudjuk újratölteni, több lehetőség is kínálkozik harmadik kezünk számára (ugye, már mindenki beszerzett egyet?). Vagy elhajítjuk az eszközt, vagy öltönyünk rejtekébe helyezzük, vagy előhozzuk az eszköztárat, s rögtön lecseréljük egy újabb fegyverre. Ámbár igaz, hogy az eszköztár böngészése közben az idő megáll, de kétségbevonhatatlan a tény, hogy a sorozatos hadonászással vagy a billentyűzetet vágjuk tönkre, vagy ismét tölthetjük be a legutolsó mentést. Amúgy mentésekről beszélek, de ez automatikus, minden jelenet elején. Szerencsére figyeltek a készítők, valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva (azt hiszem, dramaturgiának hívják) mindig tudjuk, miért nem sikerült elsőre teljesíteni a feladatot, és a késztetés, mely az újbóli próbálkozásra csábít bennünket, óriási.

## MESÉS SUMMA

Feladataink sokrétűek és érdekesek lesznek a játék folyamán. Mindig érdekelni fog a történet is, leginkább egy letehetetlenül érdekfeszítő könyvhöz lehetne hasonlítani; a *Mafia*-*val* játszani kell, egyszerűen odabilincseli az embert a képernyő elé, és nem ereszti. Nem sok matériával szoktam a tényleges tesztelésen túl érdemben foglalkozni, de most kivételt teszek. Mert forr a vérem, új kalandokra éhezek, egyértelműen a rabjává váltam, pillanatok alatt. Ráadásképp tartogat még meglepetéseket, a végigjátszás után is. Az addig megszerzett automobilokkal ugyanis *NfS*-szerű versenyeken vehetünk részt, a városban kijelölt pályákon; amolyan játék a játékban ötlet, amit mindannyian kitörő örömmel fogadunk.
A program tehát sok mindenben hajaz a már emlegetett *Grand Theft Auto*-*ra*, az egész mégis érezhetően más, valamiért mélyebb emóciókat kelt az emberben. Ugyanúgy tudunk autókat lopkodni, rendőrök elől futkosni, gyalogosokat gázolni - aztán cserbenhagyni -, ugyanúgy a helybéli gengszterhálózat teszi reánk féltő, óvó kezeit, mégis, a két hangulat alapjaiban különbözik. Nem tudnám megmagyarázni, miért. Az összehasonlításnak végső soron csak az azonos műfaj ad értelmet, de a *Mafia* legalább olyan jó játék, mint a *GTA III*, ha ugyan nem jobb. Egy fájdalmam van csupán: nem lehet a rendőr-, s tűzoltóautókat elkötni.

dracoo-[godfather]

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 9 |
| Játszhatóság: | 9 |
| Élettartam: | 10 |
| Audio: | 8 |
| + minden szép és jó, ahogy lennie kell | |
| - | ammegmi? |

**9**/10

# THE THING

Kiadó: **Vivendi Universal / Konami**
Fejlesztő: **Computer Artworks**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Konfig: **PIII 700, 128MB RAM, 3D 32MB**
Formátum: **PC, PlayStation 2, Xbox**
Web: **www.thethinggames.com**



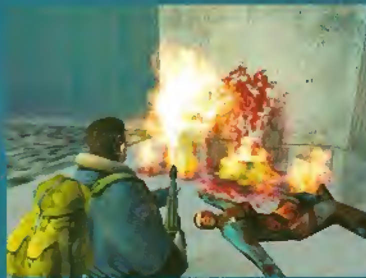




*„Az űrhajók úgy hullanak az égből, mint a legyek. A kormány mindegyikről tud, de elhallgatják előlünk."*
/Childs/

A forgatókönyvírás egyik kedvelt alapötlete, az évezredek óta vastag jégpáncél alatt várakozó idegen életforma garázdálkodása, miután vakmerő, de ostoba emberek felzavarták igaz álmából. Csak úgy hirtelenjében több, ebben a témában jeleskedő mű is eszembe jutott: 1. séma – űrhajó a jég alatt: *A Dolog (The Thing), X-Akták* - moziváltozat. 2. séma – a jégben rejtező meteor hozta magával a csúnya idegen organizmust: a *Tomb Raider 3*, illetve a Peter Høeg csodás regényéből készült *A hó hatalma (Smilla's Sense Of Snow)* című mélyenszántó mozi. Ez a téma már az ötvenes években is megmozgatta az írók képzeletét, és mint a példák mutatják, a mai napig lehetséges új aspektusból tekinteni az idegenek sarkkörön túli tevékenységére. Azok kedvéért, akik koruknál fogva és / vagy a hazai videotékák hiányos repertoárjából kifolyólag értetlenül pislognak – megpróbálom összefoglalni a *Der Ding* eseményeit párszavas szinopszis formájában. Íme:
Az amerikai bázis hétköznapi életét felbolygatja, hogy egy kutyát üldözve helikopteres vadászok érkeznek a szomszédos norvég állomásról. A támadók odavesznek, az ebet befogadják. Aztán az állatban rejtőző idegen organizmus kiszabadul, és lassan megfertőz majdnem mindenkit. A „megszállt" emberek ugyanolyannak látszanak, csak viselkedésük lesz furcsa. Mindenkin úrrá lesz a gyanakvás. Úgy kell kiszűrniük (vérvétel, és izzó tű – az átalakulóban lévő emberek vére önálló élőlény, és a fájdalom azonnali változást idéz elő az alanyban is) a fertőzötteket, hogy nem bízhatnak egymásban, még is együtt kell működniük. A katasztrófa persze elkerülhetetlen, de a további fertőződést (némiképp nyitott lezárás mellett) megakadályozzák. MacReady és Childs a két túlélő. Eddig a film. A játékban pár nap, esetleg hét múlva jön a kormány titkos mentőcsapata, aminek természetesen nyoma vész. Ekkor bedobják a mentőcsapatot mentő csapatot, élén a hőssel, Blake-kel. Akit mi, játékosok irányítunk.
A 74 perces kompaktkon meglepően kevés, mindössze 270 megányi adat található. A menürendszer egyszerű, de nagyon ízléses, nem is lehetett volna jobban eltalálni. A beállítási lehetőségek kapcsán két fontos elemet emelnék ki:
1. a képfrissítési frekvencia állíthatóságát, amit megmondom őszintén eleddig (jópár száz játékkal szembesültem már) csak egyetlen másik termék menüjében leltem fel. Bizonyára sokan legyintetek most, de aki a bizonyos monopol helyzetű oprendszergyár legutóbbi (eXPert :) verziója alatt nyomul, az észrevehette, hogy alapból legfeljebb 75Hz-et tud 1024x768-ban a moncsira tolni a játékok alatt, mert a "csatoló" opcióiból kihagyták az "optimális" funkciót.
2. A nehézségi fokozat állítása, ami kimerül az automata célzás kévéjének (a karakter által belátható tér szögének változtatása) sanyargatásában. De erre még visszatérek.
Blake-et megszemélyesítve nem egyedül kell utánajárnunk a romokban heverő sarkkutató bázis rejtélyének. Mindig lesznek más szereplők, akik megkönnyítik dolgunkat. Vigyáznunk kell csapattársainkra, mert az ő képességeikre szükség van a túléléshez (szerencsére elvesztésük nem jelenti a küldetés végét, mert minden feladat megoldható nélkülük is, csak nehezebben), és egyáltalán nem biztos, hogy már beléjük „kötött" a lény. Sőt, jó vezetőhöz illően alacsonyan kell tartani a félelemszintjüket, bizalmat helyezni beléjük (Figyelem! Nem csak a szőke kolléganőkbe!). És emellett árgus szemmel figyelni őket, mert létfontosságú, hogy időben kiszűrjük a leggyengébb láncszemet. Három különböző jártasságú csapattag áll szolgálatunkra: mérnök (lezárt ajtók, elektronikai eszközök, energiaellátás értői ők), katona (a fegyvereken ravaszkodik az ujjuk mindenre) és egészségügyi személyzet (a sebesültek életvonalát igyekeznek majd lőhalálában meghosszabbítani). Nem tűntetnek ki állandó jelenlétükkel, hisz legtöbben a bázison bujkáló, rettegő emberek (legalább 15-öt szedünk össze magányos vándorlásunk során), akiket mi hozunk vissza katatón állapotukból. Első feladat mindig a sebesülés ellátása. Magukat gyógyítani (az orvosok sem képesek erre) nem tudják, akkor sem, ha párlépésnyire kötszeres doboz hever a polcon. Aztán egy fegyver átruházásával a bizalom megnyerése következik. És ezzel elérhető, hogy engedelmeskedjenek, kövessenek minket. Minden egyes karakter, különböző AI-vel van megáldva, és így eltérő módon reagálnak majd a stresszhelyzetekre. Egyikük fél a sötétben, neki fényt kell gyújtani, akár egy elemlámpa kimerítése árán is. Sőt, olykor némi önfeláldozó kockázatvállalás sem árt (mikor egymagam intéztem el pár apró







támadót, 100 pontot emelkedett az irántam táplált bizalom). Azért az túlzásnak tűnik, hogy az orvosok kiakadnak a hulláktól, a harcedzett katonák pedig éppen a csata lehetőségétől (csak mert nem emberek ellen küzdenek?) borulnak ki.
Csak a közvetlen mellettünk állókkal lehetséges az interakció. A Q gomb lenyomásával (ez leállítja a játékot, így nyugodtan lehet parancsokat adni gyorsan pergő események közepedte is) megjelennek a "befolyásolhatók" ikonjai. Egészségállapotuk és bizalomszintjük kijelzője. Egy kis animált arckép mutatja a lelki státuszukat. Ha nyugodtan nézelődnek, semmi gond, de ha nyugtalanul forgatják fejüket, vagy éppen végstádiumban remegnek, akkor sürgősen ki kell találni valamit.
Az E gombbal aktiválhatók a kapcsolók, a kamerák (a W-vel zoomolhatunk, ennek jelentősége felbecsülhetetlen, hisz lesz olyan kód, amit a lezárt ajtó mögötti szobában lévő tábláról kell leolvasni), komputerek (midi ház '82-ben?). Az inventory tartalmaz minden fegyvert és egyéb eszközt (poroltó, lángszóró, lámpa, stb.). A két egérgomb a két kezünket reprezentálja. Miközben kezeljük az MP5-öst, tüzet is olthatunk.
A játék külsőnézetű (futás, sétálás, guggolás minden mennyiségben, az ugrás funkciótól eltekintettek a készítők – ami nem is hátrány, hisz nem az *UT-ben* vagyunk) de eltérően a *Tomb* sorozattól, a *Severance-tól* vagy a *Max Payne-től* a kameraszögek eléggé előnytelenek. Nagyjából fejmagasságból követjük Blake-et, és csak oldalirányban pásztázhatunk szemünkkel. Se le, se fel. Ehhez a Shi(f)t lenyomása szükségeltetik. Ekkor FP a dolog, de ez rögtön két konzekvenciát is maga után von: nem mozdulhatunk, és szintén képtelenség a lábunk elé nézni. És itt visszautálnék az auto-aim-re. A gyilkoláshoz csak gombnyomásra van szükség, általában minden megy magától (ha a hard-ra klikkeltünk az elején, akkor csak közvetlen szemből előbukkanó rosszaságokra tesz pontot emberünk, ha az easy-re, akkor szinte bárhonnai lehet a támadás). Ha valaki szereti a kihívásokat, váltson FP nézetre, és akkor, mint megszokhatta más játékokban, szabad a csók. De sajnos a kistermetű "szörnyikék" csapatostul támadnak, és mindig van legalább egy, ami megússza a zárótüzet, és lábunkat kezdi csipkedni. Mi pedig nem tudunk oda célozni. Ciki. Mintha csak a *Metal Gear Solidba* csöppennénk.
A nagyobb létformák csak két lépcsőben rendszabályozhatók. Előbb lőfegyverekkel, gránátokkal meg kell szelídíteni, majd lángszóróval elégetni őket. Az egyetlen bökkenő, hogy a lángszóró sajnálatos módon csak a lábunk elé fröcsögi a tüzet. Így mikor megpróbáltam kiegyenlíteni a pH értéket egy hústorony szájában, szépen megégettem mindkettőnk talpacskáját. Ez is ciki.
A mentés a konzolos játékokban már megutált (á la *Resident Evil*) módon, csak kitüntetett helyszíneken lehetséges. Orsósmagnókkal. A 11 pályán tucatnyi (8 save slot PC-n, Xboxon csak 3) lehetőség. A vége felé – kemény ellenfelek, gyakori halál – csak az idegeskedés marad. És a hosszú pályarészek újrajátszása.
Nem titkolom, van egy vesszőparipám: a scripthangsúlyos játékokat nem nagyon szeretem. Erősen korlátozzák a játékos kreativitását. Többszöri próbálkozás után is, mindig ugyanott őrülnek meg az emberek, és éppen nem azok, akik a leggyanúsabbak. Mindig ugyanakkor, és ugyanott jönnek elő a rosszak. És ez csökkenti az újrajátszási vágyat.
A látvány terén kevés kifogásolnivalót vettem észre. Az emberek kidolgozottak, a helyszínek mintha egy az egyben a filmből "léptek volna elő". A norvég bázison ott ül az átvágott torkú hulla az asztal mellett! A fények (talán a tűz lángjai hatnak kissé mesterkéltnek), az árnyékok remekül helyt állnak. A hó pedig egyenesen korszakalkotó. Nem csak buta "rajznyomok" maradnak a lépték nyomán, hanem besüpped a fehér óceán, és a bakancs orra felrúgja a felületes porhóréteget. A szörnyek ellenben kissé rajzfilmszerűek. Alacsony polyszám?
A hangokról túl sok jót nem lehet elmondani. Hiányzik az átütő zene (pl. Morricone egyszerű analóg szintetizátor zöngéi). Van ugyan atmoszféra, mert pusztán a szél, a távoli roppanások, a még nem látható lények lábacskáinak kopogása a padlón elegendő hangulatot teremtenek. A fegyverek viszont shooter játékhoz méltatlanul életlenek és élettelenek. De, hogy ne maradjunk dögös muzsika nélkül, a Credits menüpontra kattintva megszólal a Saliva (énekesük Josey Scott, Chad Kroeger-rel MTV díjat kapott a *Pókember* betétdaláért) *After Me* című metál opusza.
Sajnos a koránt sem teljes inspekciómat hely híján be kell fejeznem. Annyit még feltétlenül meg kell jegyeznem: a Computer Artworks (az *Evolva* fejlesztője) jó úton indult el, de sajnos a heveny konzolbetegség erősen legyengítette a produkciót. Ha kitartott volna az FPS vagy külsőnézetes (hagyományos) metodika mellett, talán még kedvezőbb fogadtatásra lelt volna. Előbb-utóbb a film DVD mellékleteként látjuk viszont játékot...

Ender Wiggin

Noha a mozi 1982-ben a pénztárnál és a kritikusok tolla által is megbukott, a rajongók, és filmarchívumok a filmkészítés történetének egyik alapköveként, klasszikusként tekintenek vissza John Carpenter *„dolgára."* A történet 12 ember küzdelmét dolgozta fel az elemekkel, a bezártsággal és nem utolsósorban egy alakváltó idegennel. Carpenter tulajdonképpen újraforgatta Howard Hawk 1951-es *„The Thing from Another World"* című fekete-fehér, esetlen remekét, ami John W. Campbell, Jr. (Heinlein és Asimov pártfogója pályájuk kezdetén) *„Who Goes There?"* címmel napvilágot látott novellája alapján született.
John Carpenter – a Universal Studios nem őt szemelte ki direktornak, hanem a forgatókönyv elkövetőjét Tobe Hooper-t – olyan kisköltségvetésű, de mégis milliós bevételeket produkáló alkotások rendezőjeként, mint a *Halloween* és a *Menekülés New Yorkból*, 1982-ben felfoghatatlanul nagy összegnek számító 10 millió dollárból láthatott neki a forgatásnak. Az "antarktiszi hómezőket" az alaszkai Juneau-ban és a kanadai Stewart-ban vették fel. Érdekesség, hogy a viharvert norvég kutatóbázis jeleneteit rögzítették legutoljára, lévén a film zárójelenetében leégett amerikai támaszpont romjai szerepeltek díszletként!
A forradalmi (stop motion) trükkök elkészítését Rob Bottin-ra *(Csillagközi Invázió, Robotzsaru)* és Stan Winston-ra *(Terminátor, A bolygó neve: Halál)* bízta, akik a mai Hollywood egyeduralkodó effektusmestereinek számítanak.
A főszereplők: Kurt Russell, Keith David megbízható alakításukkal elindultak a világhírnév felé. Carpenter maga is vállalt picinyke epizódszerepet (cameo) a "norvég-szalagon".
A film paranoiás hangulatát hatásosan fokozta Ennio Morricone nyomasztó zenéje (további érdekesség, hogy Carpenter, aki minden mozijának maga írja a muzikális kíséretét, ezúttal eltekintett a zeneszerzéstől). A 82-es szkriptből A.D. Foster remek regényt írt, ami a mai napig csak fényezi a film kultikus voltát.

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 8 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 7 |
| + | hangulat, hatásos adaptáció |
| - | consolitis acuta, készül a folytatás |

7/10

# MEDIEVAL: TOTAL WAR

Kiadó: **Activision**

Fejlesztő: **Creative Assembly**

Eredet: **Egyesült Királyság**

Konfig: **PII 350, 128MB RAM, 3D 8MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.totalwar.com**











A *Shogun: Total War* helyet kapott örökös Top10-es listámon. Minden elismerésem a fejlesztőké, hiszen egészen egyéni újításokkal vértezték fel a játékot, ami így markánsan különbözött stílustársaitól. Nem csak különbözött: a háborús stratégiai gémek túlnyomó többségénél összehasonlíthatatlanul jobb volt. Ez nem csak a marha jól eltalált csata-szimulációnak; de az egész történetet (ha az mégoly idegen és távoli is az európaiaknak) egységes, minden ízében hangulatos „külsőségekbe" ágyazták. A *Medieval: Total War* is ezt a nyomvonalat és minőségi színvonalat követi, a *Shogun* kedvelőinek alapvető elfoglaltság lesz ezt is végigjátszani. Akik pedig még nem tudják, miről van szó, itt az ideje, hogy megismerkedjenek a kétezer-kettes év egyik értékes gyöngyszemével. A *Total War* sorozatban (hiszen már hívhatjuk így) egy választott nép (netán klán) hatalomra jutását kell egyengetnünk, a provinciákra tagolt területen (jelen esetünkben egész Európa, amibe még az Urál innenső fele, sőt Afrika északi partvidéke, és a Közel-Kelet hódításra éhes arab törzsektől nyüzsgő világa is belefér). A program irányítása két felületen zajlik. Ez első egy „világtérkép", melyen a tartományokat, a rajtuk épített illetve építhető épületeket és a manőverező seregeket láthatjuk. A sakkfigurákként tologatható hadosztályok, kémek, ügynökök hangulatos légkört teremtenek a másik, talán még fontosabb játékmódhoz. Az seregek közötti összecsapások valós idejű ábrázolásához, mindezt olyan minőségi szinten, amit csak a *Total War* tud. Aki már játszott a *Shogunnal*, tudja milyen érzés, amikor a csapatokra bontott, több ezer főből (minden egyes katonát nyomon lehet követni) álló seregek egymásnak esnek és elképesztően véres összecsapásokban döntik el, ki az erősebb – ki a jobb hadvezér. A *Medieval: Total War* mindezt prezentálja nekünk, sőt: még részletesebb grafikával, mint elődje, még több választható néppel, még nagyobb területeken, még speciálisabb és sokszínűbb egységekkel - és ami a lényeg, ami szívfájdítóan hiányzott a középkori Japán háborúiból: végre van várostrom. Ostrom hegyek! Falakat bombázó katapultokkal, az ellenséges gyalogosok tömött soraiba halált köpő korabeli ágyúkkal, ballistákkal, és ki tudja még milyen irgalmatlan szerszámokkal.

A *Medieval* kereken egy tucat középkori birodalom közül engedélyez választani, melyik oldalán próbálkozunk a „történelmileg" lehetetlennel: Európa sokszínű világának térdre kényszerítésével. A klasszikus nagy népek (mint az angolok, franciák, netán a németek) mellett választhatók például a dánok, az oroszok, vagy akár a bizánciak. Picit elkedvetlenedtem a magyarok hiányán, hiszen a klasszikus középkor századalban nélkülözhetetlenül fontos tényezőnek számított politikai színtéren a Magyar Királyság. De gyógyír bánatomra: ha nem is játszható, de birodalmunk jelen van Európa szívében: választott népemet kellemetlen hírként érte, hogy a tizenegyedik század kezdetén a magyarok a legnépesebb és legvidámabb társaság, a bejátszott képen örömlányokkal tivornyázó figurák vedelik a szeszt... De kaptam már diplomáciai üzenetet I. Lászlótól is; talán majd egy kiegészítőben népünk nem korlátozódik a „nem-játszható-karakter" szerepére.

A *Medieval: Total War* játékmenete felfogható úgy is mint egy, a *Risk* társasjátékkal játszott parti; annál is inkább, mert aki nem szereti vagy nem érez elég bátorságot magában, hogy kipróbálja a csaták irányításának korántsem egyszerű megpróbáltatásait, megmaradhat a világtérkép diplomáciai és taktikai cselvetéseinél, hiszen a csaták „kézi" lejátszása helyett nem is egy alternatív megoldás közül választhatunk. Az irányítás meglehetősen egyszerű, mondhatnám kiváló, hiszen nincs túlbonyolítva, még is mindent pár ikon használatával nagyszerűen tudunk kezelni. Ennek ellenére mindenképpen ajánlott a „kampány" és a „csata" nevezetű oktatópálya-sorozatok végigjátszása (melyek rövidek, de annál szórakoztatóbbak), mert a *sógunosoknak* is taníthatnak itt néhány új fogást.

Visszatérve a világtérképre, számos katonai, gaz-












dasági és egyéb kiegészítő funkciókat ellátó épületeket húzhatunk fel egy provinciára. Legtöbbjük előfeltétele a még több képességgel, szolgáltatással bíró összetett „intézményeknek".
Az épületek pénzbe és időbe kerülnek: legalább száz aranyba és egy évbe (ami egy kör a játékban), a felső határ a csillagos ég; a birodalom szívét jelképező provinciákban sok ezer aranyért, szinte évtizedekig épülő hatalmas épületkomplexumokat lehet felhúzni: palotákat, vallási, közigazgatási központokat, hogy a hadseregek előállítását és felfegyverzését kiszolgáló rengeteg, többlépcsős épületláncról ne is beszéljek. A provinciából hódító seregeket, titkokat kifürkésző kémeket, szövetségeket megalapozó követeket, az ellenséges generálisokat, kétes hírnevű külföldi diplomatákat meggyilkoló bérgyilkosokat, térítő vallási vezetőket lehet küldeni szerte a világba. (Sajnos egy nagyon fontos - legalább is nekem - kiegészítő hangulati elemmel szegényebb lett a játék előző részéhez képest: hiányoznak az orgyilkosságokat bemutató filmecskék, melyek olyan jól működtek a *Shogunban*; bár ezek nélkül is több mint ezerhétszáz megabájtot foglal a program.) A hadseregek mellett ezek a kiegészítő figurák árnyaltabbak lettek, még összetettebbé teszik a játékmentet.
A csaták alapvetően nem sokat változtak. Az irányítás pontosan ugyanolyan, mint *„Japánban"*. A csatamezők sokkal változatosabbak, alkalmazkodnak az éghajlati és domborzati sokszínűséghez, mit kontinensünk nyújt. A sivatagban a dűnék között homokviharok dúlnak, az Alpok lábainál szinte mindig esik az eső és nem látunk tovább a következő dombnál, Északon pedig sűrű erdő borítja a tájat - mindezek komoly befolyással bírnak az ilyen-olyan típusú egységek hadra foghatóságára. Magukról a csatákról felesleges sokat beszélni, látni és játszani kell, hogy ezt a meghökkentően valósághű élményt fel lehessen dolgozni. További élményt jelent a népek a hadak sokfélesége, változatossága: több, mint száz fajta egységet használhatunk. Hadjárataink során a legkülönfélébb népekkel fogunk összeakaszkodni, melyeknek nem csak taktikája, de seregeinek összetétele (rengeteg speciális és nemzeti seregfajta van) is jelentheti a tartós bűvöletet. Kiváló hadvezéri képességeink bizonyításáról nem is beszélve.
Az egységek természetesen fejlődnek, úgy nevezet „értékpontokat" kapnak, vagy éppen veszítenek, melyek függvényében harcolnak. A vezércsapat közelsége további ihletet, elszántságot ad a küzdőknek, hiszen a morál az egyik legfontosabb tényező, ahogy a valós életben is. Csodálatos taktikai manővereket lehet bemutatni a bekerítéstől a rajtaütésen át a megtévesztő menekülésig. Újdonság a fogolyszerzés: a harc alatt egy számláló kezd pörögni, mutatva a lefegyverezett ellenfelek számát - melyeket azonnal ki is lehet végezni további elrettentésként, vagy a csata utáni egyezkedésben kisebb-nagyobb összegekért szabadon bocsátani.
Grafikailag tovább finomították a játékon, ez számomra elsősorban a gépigény növekedésének tudható be - míg a *Shogunnál* nem volt futtatási problémám, addig itt már körülbelül a kétezer főt számláló összecsapásoknál képregényesedni kezd az ütközet; mindenesetre nagyon szép, kivetnivalót nem sokat találtam a megjelenítésben.
A hangok és a zenék terén ismét nagyot alkottak a fejlesztők, a cikk írása közben is a „soundtrackot" hallgatom, melyek a különböző népek hadiindulóinak turbósított változata. Hangulatos. A hanghatások, csatazajok, bekiabálások, a hadvezérek parancsai (melyek arabul, latinul, de akár oroszul is hallhatók) példaértékűek, ez kérem igazán minőségi munka.
Hoppá! Nincs több helyem, pedig még nem is szóltam a kampányjátékok lehengerlő sokféleségéről, a három történelmi korszakról, a többjátékos mód lehetőségeiről... Ezeket most már mindenki magának fedezze fel, megéri. A *Medieval: Total War* kihagyhatatlan játék, hogy az igényes profizmus és a hangulatteremtés ilyen ötvözete létrejöjjön ritkaság mostanában, ezt a magas (nagyon magas) pontszámok is tükrözni fogják. Különösen a játékélményre és a szavatosságra adtam meg tiszta szívvel az alábbi értékeket, mert játszani a *Medieval* középkori világában emlékezetes élmény, mely újra és újra megismételhető. Ezért hálás vagyok a fejlesztőknek, de magának a műnek is.

Balage

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 8 |
| Játszhatóság: | 9 |
| Élettartam: | 9 |
| Audio: | 9 |
| + | példaértékű alapmű műfajában |
| - | hol vannak a ninnyás mozik? |

**9**/10

# SUDDEN STRIKE II

Kiadó: **CDV Software Entertainment**
Fejlesztő: **FireGlow**
Eredet: **Oroszország**
Konfig: **PII 233, 64MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.suddenstrike2.de**







Dracoo barátunk és a Második Világháború jól megfértek egymás mellett, egészen addig, amíg nem találkoztak. Persze ez a megállapítás teljességgel hamis képet fest a deli tesztészről, mi több, tagadandó tétel. Annál is inkább, mint-hogy a régi, szép idők vége felé, mikor még csak egy volt az átlagfelhasználók között, tanulgatott ezt-azt róla, még társadalomismeret órák keretein belül is. Akkoriban még - muszájból, vagy sem - nagy lelkesedéssel olvasta a történelemkönyvet, az egyes hadműveletek számokban, helyekben kifejezhető lépéseit, valamint a führer életének elnagyoltan ábrázolt szakaszait. Mindezen tudás-anyagból mára kevés maradt, de ami mégis, azt immáron örökre beégetett modulként lehetne jellemezni. Emellett pedig, jól jön, ha az ember egy *Sudden Strike* stílusú valós idejű stratégiát tesz-telvén tudja, mit jelent a villámháború fogalma. Azt azonban senki ne kérdezze, melyik évben, hol próbálkozott hadmozdulatokkal a német vezetés, mert abban a pillanatban elvesztem.

Ez a játék pediglen egy folytatás, dicső múlttal és szép jövővel. Tesztészünk viszont még csak most jött rá, mily nehéz feladat egy ilyen programról írni, ha történetesen nem ismeri behatóan az előző epizódot. Vagy, hogy pontos legyek: epizódokat, lévén nem hagyták küldetéslemez nélkül árvál-kodni. Nagyjából és egészében persze az alapok ugyanazok maradtak, és igazodnak az általános RTS-koncepcióhoz. Egérvezérelt folyamat, egysé-gek megszámlálhatatlan tömege, hosszú játékkal töltött órák alatt kibontakozó történetszál (noha ez utóbbi kétségtelenül ismertebb egy kitalált háborúnál). Felmerül a kérdés: miben tudott töb-bet, újat nyújtani a *Sudden Strike* a már piacon tülekedő társaitól? A kulcsszó: élet- és nem utolsó-sorban történelemhűség. Továbbá változatosság, mivel igencsak jelentős mennyiség állt rendelke-zésre a különféle egységekből; és nem kizárólag harci, támadó járművek, katonák voltak jelen a csatákban, hanem a csapatokat élelemmel ellátó, gépezeteket javító, sebesülteket ápoló emberek és berendezések. Megemlítendő még, hogy ez a harc-orientált stratégia elképesztő mennyiségű parányt tudott akcióba lendíteni; nem egyszer valóban százaknak adhattunk parancsot. Sikerei pedig a folytatás elkészítésére ösztönözték a kiadó CDV-t, amaz pedig vélhetően a fejlesztő FireGlow-t.

## BLITZKRIEG

Alapvetően egy harci stratégiával van dolga az érdeklődőnek, nem kell tehát nyersanyagterme-léssel bíbelődnünk, meg épületeket felhúznunk - ledöntenünk annál inkább! Nem kell azonban rög-vest fellélegezni, lesz dolgunk anélkül is, bőven. Nem csak hadakozni kell majd járnunk, de a sérült embereket és gépeket újra menetkész állapotba hozni, sőt az utánpótlásunkat biztosítani is. Után-pótlás alatt pedig elsősorban újabb hadieszkö-zöket és gyalogosokat értek. Feladataink eléggé változatosak lesznek, mégis - mindig egy kicsit ugyanolyanok.

Miután szépen kiválasztottuk, mely játékmódban óhajtunk küzdeni (először természetesen szingli-ben), próbáljuk figyelmünket a hadjáratok mellett megbúvó, különálló akciók csoportjára terelni, mert fő a gyakorlás. Ezzel a kicsiny prológgal a kedves olvasó bevezettetik a játék mélyebb rejtelmei közé, felfedezheti, milyen lehetőségeket kínál - és milyeneket nem - a program. Érdemes a tutorial-lal kezdeni az ismerkedést, lévén sok mindent elmagyaráz, de a győzelem nyitjára nem feltétlenül - hogy is mondjam: egyáltalán nem - vezeti rá az átlagfelhasználót. A gondolkodás része tehát mindenestül a miénk, pár apró tippel kiegészülve. Megjegyzem, az irányítás egyszerű-södött ugyan, de az egységek nagy mennyisége és meglepő változatossága miatt igen gyakran fogjuk kapkodni a fejünket. A látkép felül, az irá-nyítópult alul helyezkedik el, utóbbi nagy részét a minitérkép foglalja, ami lévén teljes, nagymérték-ben segíti a terepen való tájékozódást. Mellette kiválasztott egységünk alapfunkciói kaptak helyet, minden egyes jármű, katona esetében más és más cselekvés; elmagyarázni, de még felsorolni is nehéz lenne az összeset. Közlegényeinknek meg-parancsolhatjuk például az azonnali elrejtőzést, utánpótlást szállító teherautónknak a „bentlakó" csapat kiürítését, műszaki egységünknek az akna- és / vagy úttorlasz telepítését ésatöbbi. Mindezen lehetőségek persze már az előző részben is benne voltak, itt csupán kiegészültek, finomhangolásnak estek áldozatául. Kákán csomót keresni könnyű: nem hibamentes ez a finomhangolás sem. Az egy-ségek útválasztása ugyan már nagyságrendekkel jobb, mint volt, de még mindig gyakran leszakad, vagy elkóborol egy-egy ryan közlegény a fő csa-











pásiránytól. Továbbra is előforduló tény, hogy ha egy egységünknek valamilyen feladatot adunk, befejezi addigi cselekvését. Ha rátámadunk a nyomuló ellenre, katonánk megáll, aztán lő. Aztán vár. Aztán szépen, csendben kimúlik a kötelező viszont-tűzben. Ugyanis elmondhatatlan, mekkora veszteségeket tudtam produkálni röpke percek alatt, még azután is, hogy valamelyest belerázódtam a csaták forrongó medrébe. Nem volt örömteli látvány az a sok vörösesbarna folt a zöld füvön. Ebből pedig arra az egyszerű következtetésre jutottam, hogy a gép, ha nem is csal, de mindenképpen ügyesebben képes kihasználni a játék adottságait, ergo: kövér izzadtságcseppek fognak lecsorogni a homlokunkon, mire a programot végigvisszük. Magasabb nehézségi fokozatot nem próbáltam, bevallom, én ahhoz kevés vagyok.
Hadjáratok során először népet kell választanunk, számuk ezúttal öt (német, japán, brit, amerikai, orosz), az alkalmazott taktikákban most is, mint az előző részben, eltérőek. Ezek a kampányok több, jórészt összefüggés nélkül álló hadműveletek, a választott népre szabva. A nép tehát, amint azt már említettem, nem csak az egységekben (és a helyszínekben, ugye) tér el egymástól, hanem az ezekből következő harci stílusban is.

## TORKOLATTŰZ HAMUVÁ EMÉSZT

A *Sudden Strike* grafikája a maga idejében is meglehetősen szép összképet mutatott. A második epizód alkalmával a készítők erre rátettek még pár igen méretes lapáttal. A terep, amely mint eddig, most is rombolható, gyönyörűen meg lett rajzolva; s ha ez lehetséges, még szebbnek hat, mint az eddigiekben. Rengeteg látványelem került alkalmazásra, noha még mindig „csak" kettő dimenzióig jutottak el a fejlesztők; azt hiszem, ez nem is olyan nagy baj. Az egységek sem maradtak ki a jóból: szépek és nem győzöm hangsúlyozni, realisztikusak. Lövéseket, robbanásokat szerencsére a való életben még nem tapasztaltam, ezért eddigi filmes / játékos élmények alapján hajlamos vagyok elhinni, hogy azok a sárgás lobbanások éppen olyanok, úgy néznek ki és olyan hatásúak, amilyenek egy ilyetén ködtömeg keretei között csak lehetnek. Minden a helyén van, ami a tökéletes illúziót megteremtheti. Grafikával kapcsolatban egyetlen komolyabb fenntartásom maradt csupán: gyalogosaink kicsik, és bizonyos terepeken úgy elvesznek a terep nyújtotta látvány mögött, hogy onnan már csak az ellenség képes maradéktalanul „elirányítani" őket. Hanghatások terén szolidabban értekeznék, lévén ebből a szempontból a program a nagy átlag szintjét ostromolja, semmi kirívóan fülsértőt nem hallhatunk, de igazán kiemelkedőt sem.

## VERDICKT

Őszintén mondom, bajban vagyok ezzel a produktummal. Történetesen, rengeteg vesztett csata után keltem fel mellőle, így valószínűsíthető, hogy csak személyes negatív érzéseim láttatják velem, hogy ez a játék nem sokkal nyújt többet, mint az elődje, vagy akár kategóriájának versenyzői. Kétségtelen, hogy szebb, jobb és összetettebb, mint az első epizód, de nem egy problémám akadt vele, tehát korántsem nevezhetném tökéletesnek. Az én ínyemnek valószínűleg túlságosan is reális a program, túl hamar veszt az ember, még ha akár egész századokkal vonul fel pár ócska tank ellen, akkor is. Mindamellett a realizmusa egyben a pozitív oldala is a játéknak. Rengeteg korhű jármű, felszerelés és egyéb apró finomságok kaptak helyet benne, növelve ezzel a hangulatot. A kezelés nem túlbonyolított, ugyanakkor ez is okozhat bonyodalmakat, ilyen sok irányítandó egység mellett nem csoda; szerencsére most is van jó néhány gyorsbillentyű a kezünk ügyében. Egy próbát, azt hiszem, mindenféleképpen megér, aztán személyes vonzódás esetén elkérhetitek a telefonszámát, vagy hasonló.

dracoo-[kamikaze]

**értékelő**

| | |
|---|---|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 6 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 5 |
| + | becsületes iparos munka |
| - | ...de semmi újdonság |

**6/10**

# DINO CRISIS 2

Kiadó: CAPCOM

Fejlesztő: CAPCOM

Eredet: Japán

Konfig: PII 233, 64MB RAM, 3D 8MB

Formátum: Playstation, PC

Web: www.capcom.co.jp/capcom-pc/dino2







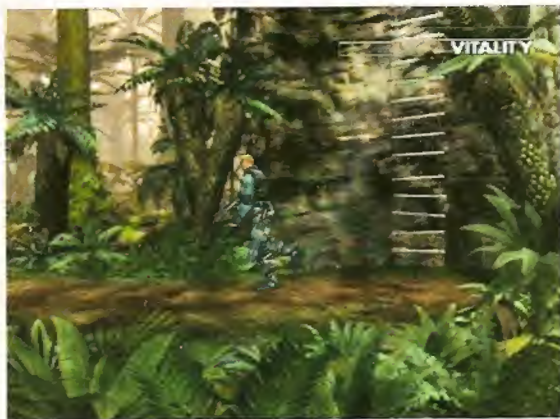


Nagy rajongója vagyok a túlélő-horror játékstílusnak, különösen a *Silent Hill-eknek* és a *Resident Evil-eknek*. Az ipart jó ideje a *Resident Evil* uralja (még a mozikat is meghódította végül, és a film szerintem egész korrektül sikerült), ez a játék diktálja a szabályokat, már szinte ezt tekinthetjük a stílus szülőatyjának az *Alone in the Dark* helyett. A *Resident Evil* szekér annyira jól ment, hogy Shinji Mikami, a sorozat főtervezője és rendezője kitalált egy alternatív túlélős horror sorozatot is mellé, hogy a két terméke egymással konkurálhasson: ez lett a *Dino Crisis*. Ez a sorozat történetében és témájában erősen eltér a *Resident Evil-ek* klasszikus zombitörténeteitől; itt a dinoszauruszok kapták a főszerepet, melyek teljesen más módon félelmetesek. A dinóktól nem viszolygunk undorral, mint az élőhalottaktól; de amikor hirtelen a bokrok közül ránk tör egy ház nagyságú csúcsragadozó Tyrannosaurus Rex, szinte érezzük, hogy a méteres fogai mindjárt a húsunkba vájnak, hogy mindjárt úgy roppantja ketté a gerincünket a hatalmas állat, mint egy fogpiszkálót, és egyből belénk mar az érzés - itt bizony pár létrafokot lejjebb léptünk a táplálékláncban, és mi töltjük be a kaja szerepét. Legalábbis ha egy survival horror hihetően ábrázolja a fikciót, mindezt a parát átélhetjük; Shinji Mikami pedig mestere a feszültségkeltésnek, így az ő munkáiban nem is kell csalódnunk, játékait játszva végig a torkunkban dobog a szívünk.

A *Dino Crisis* első része 1999-ben jelent meg PlayStation-re, ez a második rész pedig egy évvel később szintén a Sony konzolján debütált. Jó sokat késett a PC port, de ezt már megszokhattunk a nagyobb PS játékok esetében. Minden bizonnyal több nagy cég, az EIDOS, a Capcom, a Konami, a Square és még páran írtak alá olyan szerződéseket a Sony-val, hogy a játékaik először PS-re jelennek meg, és csak X hónap vagy év elteltével portálják az anyagokat más konzolokra; bizonyos esetekben valószínűleg a PC portot is korlátozta a Sony. Ez a módszer nagyon jót tett a PS népszerűségének és bizonyára megérte a kiadóknak és fejlesztőknek is - csak a PC játékosok jártak rosszul. A *Dino Crisis 2-ről* már egyáltalán nem gondoltam volna, hogy egyszer PC-n is megjelenik, meg is lepett rendesen.

A játék rengeteget változott az elődhöz képest, nagyrészt pozitív irányba, de jelentős hátraarcot is felfedezhetünk a gém látványmotorjában. Ez szúrt nekem szemet először, amikor két éve nekiálltam a játéknak PS-en. A survival horror-okban két megjelenítési mód hadakozik már évek óta. A kezdetekkor az *Alone in the Dark-ok*, *Resident Evil-ek* és minden hasonló játék sok szögben előre renderelt 2D hátterek előtt zajlott, csak a figurák voltak igazán valós idejű 3D-sek. Erre nyilván szükség volt, hiszen régen a gépek gyengék voltak, kevés poligont tudtak kirakni. Idővel aztán megjelentek az olyan játékok is a stíluson belül, amikben a világ is realtime 3D-ben volt ábrázolva - meglepő módon ez a módszer is tökéletesen működőképesnek bizonyult, még olyan gyenge gép esetében is, mint a 33MHz-es PS. Ilyen technológiával készült a remek *Silent Hill* és a *Dino Crisis* első része is. Azonban a *Dino Crisis* ebben a folytatásban levágott nekünk egy nagy pálfordulást, és visszatért a letárolt sémához. Ezt lehet pozitívumnak és negatívumnak is venni, nézőpont kérdése. Bár a gépek erősödnek, tehát egyre realisztikusabb világképet tudnak megjeleníteni 3D-ben, azért most is jönnek ki letárolt hátterű játékok, mint például az *Alone in the Dark 4*. A








teljes 3D technikailag jobb és szabadabb érzést nyújt, de minden esetben a grafikai aprólékosság rovására. Néhány játéktervező ezt a módszer választja, néhány a másikat. Szintén ide kapcsolódik, hogy bár a PC portban állíthatjuk a felbontást és a nagyobb felbontás igazán aprólékos 3D figurákat eredményez, a letárolt háttérképek mindig ugyanakkorák, a nagyobb felbontásnál csak felnagyítódnak és filtereződnek, de nem válnak részletgazdagabbakká. Ráadásul már a legkisebb felbontásban, 640x480-ban is úgy nézem, hogy nagyítva van a háttér - tehát valószínűleg minden háttér az NTSC-s PS alapfelbontásában, 320x240-ben (**PC-n ez régebben úgy nevezték: xMode. – Reiker**) van eltárolva, sőt JPEG szerűen erős veszteséges tömörítéssel, amit sok helyen kiszúr a hozzáértő szem.

Ezt a technikai egyszerűsödést és felbontásbakit leszámítva azonban a folytatás rengeteget fejlődött. Amíg az előző részben csak egy karakterrel játszhattunk, ebben az epizódban már két embert is irányíthatunk. A vörös hajú Regina, a hadsereg gyors, okos, problémamegoldó különleges ügynöknője maradt, mellé az ezúttal még inkább főszereplő, nagyobb tűzerővel rendelkező katona, Dylan került be a történetbe. Ahogy haladunk a játékban, automatikusan hol az egyik, hol a másik figurát irányítjuk attól függően, hogy az adott feladatot ki tudja megoldani. A másik oldalon természetesen a dinók vannak, állítólag 10 fajta (én nem számoltam), és minden egyes faj teljesen más mesterséges intelligenciával rendelkezik. A fegyvertárunk is nőtt, rengeteg különféle gyilkolóeszközzel szerelkezhetünk fel menet közben; vannak vágófegyverek, egy rakás hagyományos, nagy tűzerejű és futurisztikus lőfegyver, továbbá vannak speciális robbanóeszközök is, ráadásul egyszerre használhatunk egy elsődleges és egy másodlagos fegyvert is. A lőfegyveres célzást is elég kezesre próbálták megírni a programozók, de ez egy kicsit rosszul sült el, nagyon gyakran nem áll célra az emberünk. A legnagyobb példányokat, főnököket leszámítva egyébként általában csapatostul rontanak ránk a dinók, a leszedésükért pontokat kapunk, és ha rövid idő telik el két sikeres golyózápor között, akkor még magasabb kombó pontokkal jutalmaz minket a játék - a pontokon pedig fegyvert és sok egyéb dolgot vásárolhatunk. A játékban a legérdekesebb dolgok mégis a minijátékok, melyek tökéletesen integrálva vannak a főjátékba. Ilyen például a célkeresztes lövöldözés több pályán is, meg a kétszer visszatérő klasszikus vakondcsapkodós játék, ezúttal kapcsolókkal megoldva. Ha pedig sikeresen végignyomjuk a gámát, újabb, a főmenüből választható plusz minijátékokkal is gazdagodunk: van egy 3D arénás harc (lehetünk az első rész karaktereivel és dinókkal is) és van egy két játékos, dinó-dinó elleni verekedős játék is.

A történet és a filing sajnos nem változott meg gyökeresen; igaz, a sztori a játék vége felé már teljesen más irányt vesz, ez sokáig nem érzékelhető. Ezúttal is az a legelső benyomásunk, hogy Mikami-san lenyúlta a *Jurassic Park*-ot; nemcsak a dinókat, a növényzetet, de a hangulatot és sok egyebet is - persze itt az alapszitu más, nem *Dr. Moreau-s*. Ebben a játéksorozatban minden egy titokzatos, új energiaforrás körül kavarog, amit egy Dr. Kirk nevű zseni hozott létre a kormány és a hadsereg támogatásával. Már az első rész előtt is felrobbant egyszer a laborja (ez olvasható a *DC1* elején), de ez nem akadályozta meg abban, hogy másodszor, sőt harmadszor is újra kezdje a projektet, persze továbbra is csak nagy bada bumm lett a végkifejlet. Érdekes módon az utóbbi két robbanás körzetében (*DC1* és *DC2* eleje) olyan időörvény is keletkezett, amiben a jelen kor emberei és a jurakor dinoszauruszai egy idősíkra kerültek. Az mondjuk soha nem volt egészen tiszta, hogy ki került át kinek az idejébe, és ezt a *DC2* még inkább megkavarta; ha minden igaz ebben mi a saját időgépünkkel megyünk az időben elveszett sziget után (amin a kutatóbázis volt), hogy végül találkozzunk a saját jövőnkkel, ami a múltba lett átmentve ideiglenesen. Hehe, ha mégsem volt követhető, az sem számít, mert én sem sokat értettem a játék végéből; amit igen, az sem volt valami logikus (**...és akkor még nem is keverted ide a PS2-n nemrég megjelent új gaiden, a *Dino Stalker* cselekményszálát... - Reiker**). A lényeg, hogy hőseink a robbanás túlélőit keresik egy másik időben, és próbálják visszamenteni őket a jelenünkbe, ezúttal nem is keresik a miérteket, sem a helyzetért felelős Dr. Kirk-öt. Az intróban egy gyors időutazás után kikötő a különítmény a szigeten, ám egy rakás dinó le is darálja szinte az összes katonát, csak Regina, Dylan, és egy nem játszható harmadik karakter, David, a cowboykalapos indián maradnak életben. Mindhárman más irányba indulnak a túlélők felkutatására, mi kezdetben Dylan-ként vágunk neki a nagy kalandnak. Itt meg is kapjuk az irányítást, ettől kezdve rajtunk múlik minden.

A *DC2* tehát egy frankó túlélős horror, amiből sajnos viszonylag kevés van PC-n. Van néhány komolyabb hibája - a kis méretű hátterek és a célzás, - de összességében ezek nem annyira veszélyesek. A hasonló játékokból megismert logikai feladványok sajnos teljesen hiányoznak belőle (kevés kalandelem van, és ott is teljesen egyértelmű, hogy mit kell csinálni), ellenben annál többet kell harcolnunk ultrakemény ellenfelekkel. Valamivel tehát lájtosabb az anyag a riválisainál, de azért még egészen korrekt.

Credo

értékelő

| | |
|---|---|
| **Látvány:** | 7 |
| **Játszhatóság:** | 7 |
| **Élettartam:** | 7 |
| **Audio:** | 8 |
| + | **akciódúsabb, mint elődje** |
| - | **visszatérés 2.5 dimenzióba** |

**8**/10

# MOTOGP
# ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

A szemaforok zöldre váltottak, a bukósisakban a hőség elviselhetetlen... Kezdhetném efféle gigantikus közhelyekkel a cikket... de nem teszem. Szó sincs itt semmiféle szemaforokról, sem pedig bármiféle szenvedésről. Ez itt kérem motorozás. A legjobb dolog a világon.










| | |
|---|---|
| Kiadó: | **THQ** |
| Fejlesztő: | **Climax** |
| Eredet: | **Egyesült Királyság** |
| Konfig: | **PII 450, 64MB RAM, 3D 32MB** |
| Formátum: | **Xbox, PC** |
| Web: | **www.thq.com/motogp** |







Óriási változásokon ment keresztül a 2002-es évben a *MotoGP*. Pontosabban visszaváltozáson. A kétütemű motorok között megjelentek a négyüteműek is. Igen, az 500-as kategóriát egészen 1971-ig csupán négyüteműek uralták. Ekkor jött Jack Findlay az egy szériából átépített kéthengeres, kétütemű Suzukival és maga mögé utasított mindenkit. Ez volt a fordulópont a kétüteműek számára. A szabályt a négy japán gyár és az Aprilia dolgozták ki: 990 köbcenti, kötetlen hengerszám, 2-3 hengeres motoroknak 135 kilogramm minimális súly, a 4-5 hengereseknek legalább 145 kiló súly, míg az 5-6 hengereseknek minimum 155 kilósnak kell lenniük. A zajszint 115 dB. A motoroknak prototípusnak kell lenniük; a kartelház, főtengely, hengerfej stb. nem származhatnak szériából. Ezek voltak a megkötések. A változás oka pedig a következő: a kétütemű motorok fejlesztéséből adódó technológiai vívmányokat, tapasztalatokat már nem tudták átültetni az utcai motorokba, illetve felhasználni azokat a versenypályán kívül. Hát igen... a szigorodó emissziós szabályok. Ezen kívül a négy japán gyártó már 2000-ben fel akart hagyni a kétütemű motorok gyártásával.

Már az első négyütemű fejlesztéseknél megmutatkozott a gigantomániás emberi alaptermészet: a Yamaha eredetileg 230 lóerősre sikeredett, tradicionális, soros négyhengeres blokkal, de meg sem közelítette az 500-as kétüteműek köridejét. A technika mai állása szerint senki sem tud olyan gumit gyártani, amely képes teljes versenytávon megbirkózni több, mint 200 lóerővel. A futóművek körülbelül ugyanennyi erőt képesek lent tartani az aszfalton. Ekkor a tervezők felismerték azt a nagyon régi és bölcs mondást, amelyet az élet más területein is sikerrel fel lehet használni, - miszerint nem a maximumra, hanem az optimumra kell törekedni. Visszavették a teljesítményt 190 lóerőre – csak ezután sikerült előcsalogatni azt a bizonyos egyensúlyt az erő és a kezelhetőség között. Brnóban megdöntötték az 500-as körrekordokat. A Honda a fejlesztések elején úgy nyilatkozott, hogy legszívesebben 250 lóerőig is elmenne V5-ös blokkjával. De ahogy ma a *MotoGP* állását nézzük, nem tették meg ezt Valentino Rossival.

2002. áprilisában hét négyütemű moped indult.

Hogy mi érzékelhető a játékban mindebből? Hát nem sok. Egész pontosan a régi kétüteműek. A változásokra fittyet hányva – és még ki tudja, hogy mire- a THQ igencsak késve dobta piacra a szoftvert. Nem volt túl szerencsés ez a megjelenés, ráadásul, elnézve az Xboxos képeket, - érdekes módon csak ezekkel van tele az Internet – a PC-s kiadás nem tudja igazán felvenni a versenyt a konzolos változat hardverre optimalizált motorjával. A játékba belemélyedve emberes kihívásokkal találkozhatunk, japán stílusban (**Tomi itt a teljesítményünk függvényében megnyíló játékmódokra utal. - Reiker**). A kiváltható speciális játékmódokat vagy árkád pontokkal, vagy a bajnokság megnyerésével tudjuk aktiválni. A játék fizikája inkább egy szimulátor-árkád ötvözetnek tekinthető; az igazi kihívásról négy nehézségi fokozat gondoskodik: a legnehezebb a „Legend" (kezdetben szintén rejtett). Jó néhány apró részletre odafigyeltek: a suzukai pályának abban a bizonyos legélesebb kanyarjában a lábtartók szikráznak, a célegyenes végig-egykerekezése közben pedig a levegőben forgó kerék szépen lassan megáll; de a legnagyobb élvezet az első keréken gurulás, és végre lehet max-et firkálni. Azonban nekem nagyon hiányzott a *Moto Racer 3-ból* az alapjáraton igencsak füstölő kétütemű jelleg. Az erőcsúsztatás módja szintén túlságosan árkád megközelítésű - akár extrém sebességgel is beeshetünk egy-egy kanyarba, a vas csak akkor fog kimenni alólunk, ha az erőcsúsztatást nem a megfelelő időben, nem a megfelelő sebességnél használjuk (kétszer a gáz egymás után), egyébként csak a kavicságyba gurulhatunk. Érdekes módon itt nincs akkora hangsúly fektetve a motorozás esszenciájára, mint a *Superbike 2001-ben*. Valamelyest hasonló a helyzet a mesterséges intelligenciával is: ha az ideális íven lassabban megyünk, mint a gépi ellenfél, alaposan megüthetjük a bokánkat. Az esés után a motor pilótáján szerencsére teljes nyugalommal át tudnak haladni a versenyzők és nem tolják maguk előtt több száz méteren át, mint a fent említett EA Sports játékban. Ha már árkád, legyen kövér: a motoroknak gyönyörű pattogós – sikítós hangjuk van, igen élethű váltóáttételekkel.

Hogy mekkora a különbség az Xboxos és a PC-s változat között? Legyen elég hasonlatnak egy klasszikus jelenet a *MotoGP-ből:* Valentino Rossi épp kanyarodás közben megpillantja maga mögött a még a kanyar előtt leelőzött Max Biaggit, bal kezét leveszi a kormánycsutkáról és int nagy riválisának, „Már nem vagy elég, öreg..."

bwc




értékelő

| | |
|---|---|
| Vizualitás: | 8 |
| Játszhatóság: | 8 |
| Élettartam: | 8 |
| Audio: | 8 |
| + | a kihívás |
| - | sajnos már elavult |

**8**/10

AGE OF SAIL II

# PRIVATEER'S BOUNTY

Kiadó: **Global Star Software**

Fejlesztő: **Akella**

Eredet: **Oroszország**

Konfig: **P 266, 64MB RAM, 3D 16MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.akella.com/priv/news-en.html**









Az ipari forradalom előtt a tengerjáró hatalmak uralták a világot. Hatalmas vitorlások szelték az óceánokat, fedélzetükön akár több száz matróz, több ezer tonna árú. Vagy éppen megszámlálhatatlan mennyiségű hadianyag, ágyúk regimentje, melyekkel egész városokat lehetett a földdel egyenlővé rombolni. A Föld urának Anglia számított, hiszen ő irányította a tengereken, hadihajói mindenütt jelen voltak, ezért minden az ő akarata szerint történt. Egészen a tizennyolcadik század végéig, mikor is hatalmas hadvezér támadott egész Európa ellen Franciaországból. Napóleon ideig-óráig ura volt a szárazföldeknek, de egy percig sem a vizeknek, ott továbbra is az angol flotta mondta, merről fújjanak a szelek. Többek között ezért is kellett elbuknia a francia császárnak. A következő században az ipari forradalomnak és a technikai újításoknak köszönhetően megjelentek a gépekkel hajtott fémhajók; a nagy vitorlások kora lassan lejárt, de mindmáig az emberi alkotások leglenyűgözőbb alkotásai a sokárbocos vízi monstrumok.

A *Privateer's Bounty - Age of Sail II* ebbe a korszakba kalauzol minket. A rettenetes véres, kíméletlen tengeri csaták korába, ahol a kapitány ügyességén, a tüzérek gyorsaságán és a szelek hóbortján múlott kiből lesz cápák eledele. Ma már szinte elképzelhetetlen, milyen hevességű harcok folyhattak akár több ezer mérföldre a legközelebbi szárazföldtől. Előbb-utóbb macska-egér játék alakult ki a hajók között, ki tudja előnyére fogni a szeleket, hogy oldalát mutathassa a másik hajónak, és ágyúk tucatjaiból köpje a másikra a tüzes halált.

Játékunk amolyan ritkaság PC-s vizeken, hisz kevés ilyen témával foglalkozó alkotás jelenik meg, pedig a téma kiváló: csodás grafikát lehet köré varázsolni, az izgalmas történetekkel egész könyveket töltöttek már meg, sőt itt a stratégiai képességek sem pihenhetnek. A *Privateer's Bounty* ezeket a célokat kívánja megvalósítani, de a végeredmény sajnos messze nem tökéletes.

A *Privateer's Bountynak* már két előző része jelent meg: az első valamikor a kétezredik évben, vagy még régebben **(1996. végén jött ki. – Reiker)**, míg az *Age of Sail II* tavaly elején. Egyik sem volt kiugró siker, de éppen különlegességük miatt kellemesen el lehetett velük hajókázni a virtuális vizeken. A mostani alkotás a második rész újrafeldolgozása, kiegészítése **(Maradjunk a függetlenül játszható kiegészítésnél. - Reiker)**. Teljesen új grafikai alapokra helyezve, számtalan pályával bővítve, három nagyobb lélegzetvételű kampánnyal; de a nosztalgiázók számos, a második részből ismert küldetést újra viszontláthatnak.

A kampány játékmenet során kapitányunk megalkotása és a nehézségi szint beállítása után (eleinte nagyon ajánlott a kezdő fokozat) a hajóink tulajdonságait részletező menübe jutunk. A nyertes pályák után is ide jutunk vissza - itt hajókat lehet csereberélni, illetve a birtokunkban lévőket javítani, fejleszteni. A hajókat számos tulajdonság jellemzi. Ilyen például az ágyúk száma, a matrózok, tengerészek mennyisége, a hajótest és a vitorlák épsége, melyeket minden csata után ajánlott javítani. Az egyes bárkákról részletes adatokat kérhetünk, megtudhatjuk tengerjáró képességeiket a merüléstől a sebességen át a gyártás dátumáig mindent. Ezek ismeretében érdemes majd flottánkat bővíteni, netán akár csökkenteni.

A sikeres ütközetek után győzelmünk teljességétől függően kisebb-nagyobb összegeket kapunk, sőt a megadásra kényszerített, elfoglalt hajók (ami nem olyan könnyű, inkább felrobbannak, vagy elsüllyednek a piszkok) is a mi irányításunk alá kerülnek. Ezek a szerzemények általában súlyosan amortizáltak, jobb őket eladni; a befolyt pénzt további hajók vásárlására érdemes befektetni. Némi játék után rájöttem, hogy itt igen kényes, számító taktikát kell alkalmazni. Elsődleges cél természetesen hajóink számának növelése. Eleinte egy, talán két hajóval indulunk, már azok első osztályú ladikokká fejlesztése sem olcsó mulatság. A flotta fejlesztése elemi











érdek, hiszen rövid időn belül két, akár háromszoros túlerővel kell majd megküzdenünk. Több ágyú pedig: többet lő. Tehát olyan hajót érdemes venni, ami nem süllyed el egy-két találattól, de lehetőleg gyors és fordulékony is. Alapvető fontosságú az első kampány során sebes hajókat beszerezni: elakadtam egy pályán, ahol előlünk menekülő kalózok móresre tanítása a feladat, de súlyos ágyúraktáraimnak esélye sincs utolérni őket...
Tehát egy ütőképes, mozgékony flotta felállítása a cél - a harcok során a lehető legtöbb ellenséget elpusztítani, vagy megadásra kényszeríteni. Sajnos ez utóbbira nincs külön lehetőség, ahogy esik, úgy puffan. Mármint az ágyúgolyónk a másik fedélzeten. Maga a tényleges csatározás két hajótápolási menü között zajlik. Nincs térképböngészés, vagy elkóborolás a tengeren, a játék szigorúan a csatákra koncentrál, némi előzetes információ és a küldetés sikeres teljesítésének taglalása után indulnak a pályák, ahol már látszik is a harcban résztvevő összes hajó - nincs is más dolgunk csak szétlőni azokat, melyek nem kedvesek nekünk. Nem lesz könnyű.
A *Privateer's Bountyban* szomorú, de nincs egy fikarcnyi segítség sem. Nincsenek oktatópályák, de ami nagyobb baj: általános segítség menü sem nagyon található, csak a legfőbb gombokról, az is úgy összezsúfolva két kis képernyőre úgy, hogy elakadt a lélegzetem, itt a szárazföldön is. Hosszadalmas és felesleges lenne részletesen leírni, mi mire szolgál, vagy melyek a jó manőverezési taktikák a csaták során. Akik nem ismerik az *Age of Sail* sorozatot, és most játszanak elsőként a játékkal, az első néhány órában garantáltan a program tanulgatásával és a pályák újratöltésével fognak szórakozni, ahogy tettem én is. Sokórányi bosszúságot meg lehetett volna spórolni egy-két rövid tutorial pályával, kedves fejlesztők. Az alapvető trükkök elsajátítása és néhány nyertes ütközet után is tartogat kellemetlen meglepetéseket a játék: mindhárom kampányban szinte ugyanaz a problémám akadt: viszonylag könnyen megnyerhető ütközetek után extrém nehézségeket követel a játék a továbbjutás érdekében. Ilyen például a fentebb említett "elszökő kalózok" probléma, míg máshol, ha nagy nehezen is, de sikerült összeszednem három épkézláb csatahajót - az ellenségek száma ekkorra már hat, és messze jobban felszerelt, ütőképesebb hajók, melyek vadul támadnak. Esélyem sincs, hogy mindet megfutamítsam, bár lehet, hogy nekem kell még többet gyakorolnom.
A játék grafikája nem rossz, bár lehetett volna sokkal jobb is, főleg ha számításba vesszük aránytalanul magas gépigényét. Itt nem több tucat hajó küzd egymással ultra-realisztikus környezetben, nem lehet a matrózok vagy az ágyúk szemszögéből nézelődni, a gépigény mégis ezt feltételezi. Persze le lehet venni a felbontást, de már 800x600-as nézetben is reménytelenül bepixelesedik minden. Sőt - a víz, ami ugye nem is olyan elhanyagolható elem ebben a játékban, valami egészen igénytelen ábrázolatot kapott. Hanghatások szempontjából a játék se-se, se rossz, se jó; a zenét nem kellett lehalkítanom, a csatazajok is rendben vannak, de semmi vájt fülűeknek szánt extra.

Van itt még valami, amit kötelező megemlítenem, és sokat ront a *Privateer's Bounty - Age of Sail II* megítélésén - ez nem más, mint a stabilitási probléma. Egyszer-kétszer kiugrott a *Windowsba* a drága, de nem is ez a legfőbb gond, hanem a "minden játékosok rémálma", maga a megbocsáthatatlan: a használhatatlanná váló mentett állások. Szinte semelyik csata közben elmentett állást sem sikerült visszatöltenem, pályától, időponttól függetlenül a gond fennáll. Biztosnak csak a pályák közötti, hajóvásárolgatási menüben lementett állás tűnik.
A játék természetesen rendelkezik a többjátékos mód lehetőségével is, amit az Interneten keresztül a *Game Spy Arcade* segítségével lehet, lehetne kipróbálni. A cikk írásának idejében a game szobája teljesen üres, ennek két oka lehetséges: vagy még nem játszik senki, annyira új a cucc, vagy pedig...
Felsorolt hibái ellenére a játék sok kellemes percet szerzett nekem, izgalmas kampánysztorik, elég látványos csaták, rengeteg lejátszható történelmi ütközet jellemzik a programot; ha erősebb motorral, több segítséggel, kiegyensúlyozottabb pályákkal, stabilabb mentés-töltés funkcióval rendelkezne a *Privateer's Bounty*, mindenkinek tiszta szívből ajánlanám. Így a program nem több mint egy szórakoztató, ámde közepes játék, ami csak ideig-óráig nyújthat kellemes szórakozást.

Balage

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 6 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 5 |
| + | vitorlásverseny ágyútűzben |
| - | kevés a rum fejadagja |

**6**/10

# DANCE DANCE REVOLUTION

| | |
|---|---|
| Kiadó | Konami |
| Fejlesztő | Konami / KCE Hawaii |
| Eredet | Hawaii |
| Konfig: | PII 350, 64MB RAM, 3D 8MB |
| Formátum | Arcade, PlayStation, PC |
| Web | www.konamihwi.com/ddrpc |













A japánok roppant furcsa népek, rengeteg olyan dologért tudnak lelkesedni, amit a legtöbb gaijin (nem japán) figyelemre sem méltat. Ilyen többek között az is, hogy előszeretettel égetik magukat karaoke bárokban a barátaik előtt. Valószínűleg a japán Konami arcade játékfejlesztői elgondolkoztak azon, hogy hogyan lehetne valami hasonlót csinálni, ahol a fahangú emberek helyett a botlábúak bénázhatnak a nagyközönség előtt. Fogták a régi klasszikus játékot, a „*Simon mondját*" (tudjátok, valaki megmondja, hogy mit csináljon a társaság, és mindenkinek követnie kell), lefektettek egy kis táncparkettet az arcade gép elé, amin hat nyíl van alattuk érzékelőkkel (négy égtáj és két függőleges átlós irány, ezekre kell lépni a képernyőn megjelenő nyilaknak megfelelően), és meg is született a *Dance Dance Revolution*. Ami, ha jól tudom az első képviselője volt a táncos játékstílusnak. A sorozat azóta jelentősen bővült új karakterekkel és zenékkel, és azon kívül, hogy több országban lokális slágerekkel adták ki a gépeket, sorban kijöttek a *2nd, 3rd, 4th stb. Mix* alcímű folytatások is. Rengeteg klón játék is megjelent az elmúlt néhány évben, hogy csak egy közelmúltban PC-re is portolt anyagot említsek: a *Britney's Dance Beat* is ilyen volt. A *DDR* már régen kijött PS-en is, de csak most, pár évvel később érkezett meg PC-re.
A fentiekből kikövetkeztethető, hogy a gém abszolút primitív, programozás és látvány tekintetében szinte nulla, továbbá az agyat sem veszi igénybe, csak a puszta reflexekre és ritmusérzékre van itt szükség. Sajnos a kivitelezése is eléggé igénytelen, csak 640x480-as felbontást támogat, és szerintem a 3D kártyát sem használja ki, a 3D figurák texeljei nem filtereződnek. A játékban egyébként kevés dolog van: vannak 3D-s karakterek, akik táncolnak, de ahogy kivettem egyáltalán nem a mi irányításunkra vagy a zenére, inkább csak előre letárolt koreográfiákat váltogatnak véletlenszerűen a zene sebességére szinkronizálva, össze-vissza mozgó kamera előtt. Továbbá a háttérben mindenféle pszichedelikus hullámzások és sprite-kavalkádok láthatóak, amiknek célja, hogy összezavarjanak minket, és ugyanezt a célt szolgálja a hülyeségeket beordibáló MC is.
A gyenge kivitelezést ellensúlyozza a sok játékmód és a 40 darab elviselhető JPOP zene. Rengeteg dolgot átkonfigurálhatunk, játszhatunk csak 4 gombbal (a profibbak 6-tal és 8-cal is próbálkozhatnak), játszhatunk egymás ellen, táncolhatunk zsírégető módban is (személyre szabható edzésprogrammal mehetünk X kalóriáig vagy időig), nyomulhatunk a végtelenségig, gyakorolhatunk, kreálhatunk saját koreográfiát, sőt végigcsinálhatjuk a tutorial-t is. Ez utóbbit a „Lesson" menü alatt találjuk, és ha valaki soha nem játszott ilyesmivel, vagy viszonylag régen (pár nap alatt is totál ki lehet jönni a formából), annak szerintem kötelezően ezzel kell kezdenie, különben csúfosan elvérzik a játékban 5 másodperc alatt.

Érdemes ellátogatni a játék website-jára is, ott ugyanis egy globális hiscore található (ahova mi is menthetünk, ha több pontot érünk el), továbbá időről-időre új 3D karaktereket is tölthetünk le. Tehát a *DDR* igazán rétegjáték, lehet kedvelni a játékot a bulis hangulata miatt (és partikon jön be igazán, ahol a mellékelt irányítószőnyeggel pár joint után nagy táncperformanszt vághatunk le, és versenyezhetünk a többiekkel), és lehet utálni is a primitívsége miatt. Én a saját benyomásom alapján értékelem, de az általános vélemények az egész táncos játékiparról nagyon szélsőségesek: van akinek bejön az ilyesmi, van akinek nem.

Credo

| | |
|---|---|
| Látvány: | 4 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 4 |
| Audio: | 7 |
| + | remek bulijáték, rétegjáték :) |
| - | gyökér kivitelezés, rétegjáték |

**6/10**

Táncika Táncika Forradalom Európában: 2002. március 8.-10. - az első európai megmérettetés, a *DDR Európa Kupa*.



A ritmus-alapú videojátékok gyökerei egyértelműen - ahogy ezt Credo is kifejtette - a Milton Bradley 1977-es *Simonjához*, s annak kérdés-válasz esszenciájú játékmenetéhez nyúlnak vissza. A számítógépes előfutár a „jó öreg" Commodore 64 *Dance Break* c. 1984-es játéka; konzolokon a Nintendo 1988-as Power Pad nevű NES / Famicom kiegészítője hasonlított már akkor a *DDR* táncszőnyegéhez (fordítva talán ez jobban érvényes :), melyet a *Dance Aerobics* c. játék igyekezett hasznosítani. Hasztalan. A *Simon* koncepciót csak 1997-ben, a PlayStation-ös *Parappa* érkezésével sikerült visszafecskendezni a videojáték világ vérkeringésébe - mindennemű addicionális kiegészítő nélkül. Hasonló kísérleteket folytatott a SEGA is: a *Digital Dance Mix* Namie Amuro japáni popistennő digitális porhüvelyét rángatta a képernyőn, kevesebb sikerrel - köszönhetően elsősorban a regionális kiadásnak, a karaoke játékmenetnek és természetesen a betegeskedő célplatformnak (Saturn). A táncolós játékok modern matuzsáleme azonban nem a *Dance Dance*, hanem az Enix 1997-es, csendben támadó *Bust-A-Move* c. PS játéka (nem összekeverendő a *Puzzle Bobble* nyugati változatával: nálunk *Bust-A-Groove* néven jelentkezett). A játékot a japáni Metro tízfős fejlesztő csapata - korábban explicit, szexuális témájú elektronikus szórakoztatás profillal; később

# BRITNEY'S DANCE BEAT

Kiadó: **THQ**

Fejlesztő: **Metro Graphics**

Eredet: **Japán**

Konfig: **PII 350, 64MB RAM, 3D 8MB**

Formátum: **PlayStation 2, GBA, PC**

Web: **www.thq.com/games/MinisiteDefault.asp?UPC=49076**











Ezekben a szépséges multiplatform időkben olyan játékok is tiszteletüket teszik pécén, amik pár éve még csak és kizárólag konzolmasinákra jelentek volna meg. A *Britney's Dance Beat* tipikusan ilyen game; ki halott már olyat, hogy táncikálós játékot adjanak ki az egérhez és billentyűzethez szokott gémerek szórakoztatására?

## ÁRKÁD GYÖKEREK

Az a legnagyobb baj ezekkel a táncolós anyagokkal, hogy igazán az árkádok színes-szagos-zajos világában élvezhetők. A cikk írójának volt szerencséje egy igazi, direkt dob és táncgépekre kihegyezett játéktermet meglátogatnia a Kenguruk Földjén: nagyjából ötven masina egymás mellé állítva, dübörgő zene, tizenhat éves forma, kockás-szoknyás, matrózblúzos, fehér térdzoknis japán / kínai leányzók ropták a ropnivalót a számomra teljesen ismeretlen jpop slágerekre – az összhatás tökéletes volt, ezt az élményt egész egyszerűen semmilyen otthoni elektronikus szórakoztató eszközön nem lehet reprodukálni... ;) Lehet viszont kellemes zenei játékot csinálni, és még az opcionálisan beszerezhető táncszőnyeg megvásárlása sem kötelező hozzá. A *Parappa* PlayStation-ön (oké, ez nem feltétlenül táncikálós, csak majdnem – a ritmus az mindenhol ritmus) vagy a *Space Channel 5* Dreamcasten bebizonyította, hogy a megfelelő gombok megfelelő pillanatban történő megnyomása (és persze a jól megválasztott zene) pont úgy lassú fejrázásra, lábdobolásra, esetleg laza csípőriszálásra készteti az embert, mintha a játékteremben bámulná a *Dance Dance Revolution 4th Mix*-et...

## RÓKA KOMA, ÉS AZ Ő SOKADIK BŐRE

A népszerű popdíva, Britney Spears kisasszony (kinek művészetéről megvan a magam kis külön bejáratú véleménye, de ezt nem itt és nem most fogom megosztani veletek) játékdebütje mi is lehetett volna más, mint a fentebb hosszan elemezgetett stílus egy újabb darabja: táncoljunk együtt Britney-vel! A hangsúly az „együtt"-ön van, és ezért már eleve rossz pont jár: a játék elején karaktert kell választanunk (Britney bébi táncosai közül), és utána ezzel a hölgyeménnyel / fiúkával kell nekiugranunk a három gyakorló pályából, négy koncertből és két speciális helyszínből álló turnénak. Kezitcsókolom, ez itt nem Britneys játék? Akkor miért van az, hogy csak akkor nyomulhatok Spears kisasszonnyal, ha az egész játékot kipörgettem? (Ez mondjuk nem túl nagy kihívás, de erről majd később.) A tánc megvalósítása a szokásos, bár (és ez viszont jó pont) a fejlesztők megpróbálták a pécés viszonyokra optimalizálni a kezelést. Ez azt jelenti, hogy a konzolos eredetikben található „forog a kis radarcsík körbe-körbe, és a megfelelő pillanatban le kell nyomnunk a megfelelő gombokat az irányítón"- megvalósítást egy vertikálisan futó, gombkombinációkat mutató csík váltotta fel, ahol az iránygombok és a space megfelelő kombinációinak (természetesen helyes időben történő) lenyomásával bírhatjuk hibátlan táncolásra a kiválasztott karakterünket. Minden pályán teljesítenünk kell egy meghatározott pontszámot, plusz figyelnünk kell arra, hogy ne kövessünk el sorozatos hibákat – ekkor a képernyő alján látható kijelző piros csíkocskája visszaesik nullára, mi pedig kezdhetjük újra az egészet. A játékban Brityó néni féltucat (meglepően gyenge minőségben digitalizált) slágerére rophatjuk (a *Hitmibébivanmórtájmtól* a *Szlévforjúig*), olyan grafikai körítés mellett, ami könnyeket csalt a szemembe a röhögéstől. Valami irtózatosan alacsony színvonalon van előadva az egész, fix felbontás (szerintem 640x480), párszáz poligonból álló táncosok, akik néha inkább zombik módjára tekeregnek, mint táncolnak (**Ránézésre inkább *Sims' Dance Beat*-nek tűnik. – Reiker**). A pályák hasonló „igényességgel" vannak megoldva, és az sem segít rajtuk, hogy a háttérben mindenhol az adott zene klipváltozata fut (a gyenge minőségű digitalizálás itt is áll), abszolút aszinkronban a valós muzsikával. Ez utóbbi amúgy magát a konkrét játékmenetet is jellemzi: a zene és a gép által diktált ütem köszönőviszonyban sincsenek egymással, tíz perc után az egész *BDB* egy egyszerű, a *Street Fighter* kombóihoz végzett előtanulmánnyá alantasul – ott talán hasznosítani tudjuk majd az egyszerre négy gomb lenyomását követelő *BDB*-s tapasztalatainkat.

## VISSZA A TÁNCTANÁRHOZ!

A *Britney's Dance Beat* minden elemében bukás: randa grafika, dögunalmas játékmenet, és ráadásul egy erős óra alatt kipörgettem – megszereztem minden extrát (állítólag exkluzív videók – szerintem nem azok, ezeket a pár perces klippeket a hazai mozicsatornán is számtalanszor leadott Britney koncertfilmből vágták össze), egyszóval botrány. Még az elszánt rajongóknak sem ajánlom, mert nélkülöz minden értékelhető tartalmat – ők inkább nézzék meg a játék árán egy tucatszor *Austin Powers* legújabb kalandjait, abban is feltűnik a tinicsillag vagy fél percre - szerintem jobban a pénzüknél lesznek.

Liquid

| értékelő | |
|---|---|
| Látvány: | 3 |
| Játszhatóság: | 3 |
| Élettartam: | 2 |
| Audio: | 4 |
| + | pofátlan pénzgyűjtési kísérlet |
| - | ...velünk a rossz oldalon |
| | **2**/10 |

Britney-vel - készítette, s gyakorlatilag oly' mértékben sikerült elrugaszkodniuk Masaya Matsuura (*Parappa*) víziójától, hogy akár a *DDR* közvetlen elődjének és szellemi vezetőjének is tekinthető - igaz, még mindig táncszőnyeg nélkül. Az újkori zenei őrület a *Beatmania* játéktermi debütjével vette kezdetét, a *Dance Dance Revolution*-nel tetőzött (1998), majd a SEGA maraca-irányított *Samba de Amigo* szériájával érte el jelenlegi csúcspontját. „*Bemani*" mellékhajtások ma is születnek: a Jaleco pert kapott a nyakába a *VJ*-ért, a Namco ezt sikeresen megúszta, mikor leklónozta a Konami *Guitar Freaks*-ét a *Guitar Jam*-mel; de virágzik a *DDR* sorozat (jelenleg a *DDRMAX2 – Dance Dance Revolution 7th MIX* hódít a játéktermekben, s az ötödik *MIX* PS2-n), a kedves *Pop'n'Music* sorozat, a *DrumMania*, a *KeyboardMania* – de a távoli kelet PC-s társadalma már jóval a hivatalos *DDR* megjelenése előtt összeütötte a maga kis *Bemani / DDR WinAmp* plug-in készletét is. Hogy nálunk miért nem sikeres? Egy amerikai *DDR* őrült tökéletesen fogalmazta meg: „Mi lusták vagyunk. Egyszerűen elvárjuk, hogy a játék elvigyen minket egy fantázlavilágba – nem akarunk dolgozni benne, nem akarunk élni benne. A japánok nyíltabb gondolkodású emberek, akik szeretik a kihívó, fizikai oldallal rendelkező játékokat, s nem szégyenlősek – eszükbe sem jut, hogy mit szólnak majd a többiek, ha „égetik" magukat egy kicsit a *DDR* szőnyegen." A tökéletes party játék? A magyar olvasó MÉRGET vehet rá. – Reiker

# WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
## MULTIPLAYER TESZT

Kiadó: **Blizzard / Vivendi Universal**

Fejlesztő: **Blizzard Entertainment**

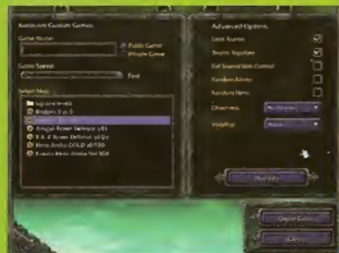
Eredet: **Egyesült Államok**

Konfig: **PII 400, 128MB RAM, 3D 8MB**

Formátum: **PC, Mac**

Web: **www.blizzard.com/war3**






Múlt havi *WarCraft III* tesztünk nagy felzúdulást keltett, számos játékos alacsonynak ítélte a pontszámokat (sorakoztak egymás után a nem túl biztató hatosok); ezen az oldalon nem VargaB. kollégám szigorú **(de igazságos – Reiker)** értékelését módosítjuk (amivel a szerkesztőség tulajdonképpen egyetért), hiszen az a cikk az egyjátékos módról, vagyis a kampányról, a grafikáról és az egyéb járulékos dolgokról szólt. Ezen az oldalon a többjátékos mód kritikája olvasható. Esetleg oldalakon, ha van rá igény: a továbbiakban a többjátékos mód fajokra lebontott, vezető klánok által preferált stratégiái, a klánok ismertetői és egyéb aktuális huncutságok olvashatók majd.

Sokan a *StarCraft* utódjaként várták a játékot, hiszen a sok éves múlttal rendelkező sci-fi RTS talán a kilencvenes évek legmeghatározóbb stratégiai játéka, még ma is komoly rajongótábora van (a Távol-Keleten a sportcsatornák élőben közvetítik a *StarCraft* versenyeket...), új klánok kapaszkodnak fel, új stratégiák jelennek meg (néhány hónappal ezelőtt éppen a magyarok rukkoltak elő egy teljesen új és hatásos taktikával). Mindez azt jelenti, hogy egy összetett és sokáig kiismerhetetlen stratégiának hosszú hónapok kellenek, míg a játékos társadalom igazi véleményt nyilvánít róla. A *StarCraft* máig él, de vajon a sokáig várt *WarCraft III* is olyan jó játék-e, mint fivére? Szándékosan nem emlegettem az első két *WarCraft* epizódot, hiszen ott még egyértelműen a kampányjáték dominált, míg a harmadik természetesen a multira lett kihegyezve. Aki nem hiszi, kérdezze meg a fejlesztőket.

Multiplayer tesztünk kezdetekor lássuk milyen a gép ha... ember. Számos hardcore játékosról tudok, akiket a legkevésbé sem hoz lázba a kampányok által prezentált nehézségi fokozat; részben igazuk van, hiszen itt az előre megtervezett pályák és az előre kiépített ellenséges vonalak miatt egyrészt butított AI dolgozik, másrészt az alapvető többjátékos harci stratégiák sem működnek. A "Custom game" botjai sokkal komolyabb ellenfelet jelentenek, de tapasztalataim szerint a teljes erővel dolgozó AI sem az igazi: túl erős... és egyben túl gyenge. A gép néha csal, de ezt minden esetben tagadja. Az biztos, hogy látja az egész térképet, és mindig tudja, mi merre járunk. Továbbá a *StarCraft*os hiányosságok ismét felfedezhetők játékában (pl.: csak a mieinkkel egy kaliberű egységeket gyárt, nem védekezik rendesen, feleslegesen agresszív és nem elég tanulékony). Mindenesetre kitűnő gyakorlóterep annak, aki igazi, gyakorlott játékosok ellen akar hatékonyan küzdeni.

Battle.net. Kitűnő kreálmány; az egyedüli mód, hogy a neten keresztül játszhassunk. Természetesen hallottam már olyan emberről, akinek a sógornője kapott egy e-mailt olyantól, akinek mesélték, hogy van egy magyar, feltört Battle.net, ahol kitűnően szórakoznak az illegátorok. Ők egy kérdőív szerint leginkább az egy-egy elleni küzdelmet szeretik, majd a 2 vs. 2 alapon csatáznak, ennél többen csak a móka kedvéért ütik egymást. Ezek az arányok egyébként megfelelnek a világhálón tapasztaltaknak. Ez is *StarCraft*os örökség, mint az, hogy a legpreferáltabb pályák (versenyeken is ezeken játszanak) a sci-fi game átiratai. Ha jók akarunk lenni, sokat gyakoroljunk például a Lost Temple, a Tranquil Path, a Plunder Isle, vagy a Moonglade térképeken. A két személyre szabott pályákat felejtsük el, mert nevükkel ellentétben már két játékosnak sem elég nagyok.

A kedvelt faj tekintetében elég nagy a szórás, egyesek esküdnek erre, szidják azt, míg mások éppen fordítva gondolják, és ez így van jól. Megkockáztatom, úgy tűnik a fajok hasonló erősségűek. Az igazán nagy gémerek természetesen véletlenszerű fajkiosztást hagynak maguknak, és így is elgyalulnak mindenkit; de a kezdőknek leginkább az "orc" és a "human" fajok ajánlottak, a gyakorlottabbak idővel áttérnek a másik kettőre - jelenleg sokan a "night elf" befutóra szavaznak, de mint említettem, ez inkább ízlés kérdése.

A *WarCraft III* esetében megtanulni profin játszani kemény munka, sok-sok gyakorlás kell a sikerélményhez, és ha lassan elkezdünk feljebb lépkedni a Battle.net szamárlétráján (mert ilyen is van ám, nyert-vesztett csaták arányában nő illetve csökken szintünk), úgy tűnik a *WarCraft III* is megváltozik, csakúgy mint a legsikerültebb PC-s csodák, túllép önnön keretein és már nem játék a továbbiakban. Életforma. (Folyt. köv.?) **(Legközelebb. – Reiker)**

Balage

értékelő

| | |
|---|---|
| **Látvány:** | 6 |
| **Játszhatóság:** | 6 |
| **Élettartam:** | 9 |
| **Audio:** | 5 |
| + | óriások vállán állt... |
| - | ...de néhány jó ember felsegítette |

**8**/10

Te

Milyen

Legendát

Teremtesz?








Valós Idejű Stratégia
Új Alapokon.




www.blizzard.com

Magyarországon kizárólagosan forgalmazza az N-TEC Kft. www.ntec.hu További információ: www.warcraft3hivatalos.hu

# CRICKET 2002

*Hiszek a krikett szentségében.*

*Hiszek, pedig a kilencvenes évek végén felerősödő globalizáció szele a krikettet is elérte. A sport kommersz árucikk lett, s mint olyan, búcsút intett gyönyörű hagyományainak – a golfot és a teniszt követve elköszöntek az elegáns fehér és krémszínű mezek, hogy helyüket a reklámokkal telefirkált, pszichedelikus színekben tündöklő, fogyasztásra ösztönző uniformisok váltsák fel. Szomorú az is, hogy a játékosok a húsz perces teaszünetben ma már vibráns flakonokba palackozott energiaitalokat spriccelnek kiszáradt torkukba India nemes Thiashola TGFOP1 Nilgirije helyett (Igen, ez egy tea :).*
*Hol van ma már W.G. Grace... hol van Botham... hol vannak a gentleman-ek...?*



Kiadó: **Electronic Arts**

Fejlesztő: **HB Games**

Eredet: **Kanada**

Konfig: **PII 300, 64MB RAM, 3D 8MB**

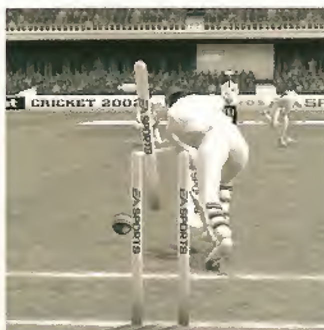
Formátum: **PlayStation 2, PC**

Web: **www.easportscricket.com**











A sport digitális feldolgozásai ritkák, mint a fehér holló – s akkor sem mindig méltóak a „krikett szimuláció" fonémalánc sajtóanyagbeli publikálására. Nézzük talán a legutóbbi próbálkozást: *EA Sports Cricket 2002*.
A tíz nemzetközi csapat mellett két periférikus válogatott (Banglades és Skócia), valamint öt rejtett, megnyitásra váró All-Star csapat került kódba gyömöszölésre. Természetesen minden és mindenki HIVATALOS – a tehetség hiányát a kiadó vastag bukszája próbálta ellensúlyozni az ACB, ECB, NZ Cricket és South African Cricket Board licenciák tarsolyba dobásával.
Az irányítási metódus kellemesen működik a konzolos átiratban – esetünkben a PS2 rendelkezik effélével -, s rútul funkcionál a számítógép billentyűzetére applikálva. Négy meg öt gomb a teljes leosztás – négy irányzék billentyű (melyek a DualShock2-n értelemszerűen egy analóg pad-re vannak letérképezve, megközelítőleg negyvenkétszer kellemesebb kezelést biztosítva – negyvenkétszer, hogy a néhai Douglas Adams krikethez is remekül tetemre hívható munkássága előtt is meghajtsuk buksi fejünk), négy az ütést pozicionáló és egy „power boost". Ha ütőjátékos pozíciót játszunk, aránylag kellemes a dolog; de ez is inkább hasonlít a *Defender of the Crown* katapultjainak kezeléséhez - a sport életszagú szimulációjának nevezni pimasz, szemtelen dolog volna. Ellenben megtalálható minden ütőjátékost kizáró faktor: elfogás, láb a kapu előtt (lbw), ledobás, kezezés, kettőzés, rombolás, lefutás, na meg a megütött kapu. Négyest vagy hatost ütni nem ördöngösség – az örömöt csak az arcade jelleg rombolja. It's in the game? I don't think so...
Hajítójátékos / dobó esetében nekiveselkedés után egy karika jelenik meg a pályán, melyet az irányzék billentyűkkel kellene kordában tartanunk (ez az epizódszerep erősen emlékeztet a régi szép idők *Combat School-jának* célba lövészetéhez), majd eldobnunk (csavarni – ismételten az irányzék billentyűkkel lehet). Siker esetén (amihez bizony illik felkötni a gatyamadzagot – a PC változatban a recenzens két hét játék után számtalan „wide" mellett talán két „bye"-t bírt előadni) emberünk dob: de az akció nem feltételez olyan apróságokat, mint a visszatérítő vonal elhagyása, esetleg hajításból adódó „rossz labda". Tegyük hozzá, profi játékosok esetében ez igencsak ritka dolog. De zsinórban „wide"-ot dobni sem kifejezetten bevett szokás.
A helyszínek tervrajzai helyesen vannak követve (Igen, Uralm: benne a Lords. De mely' digitális krikett merészelné mellőzni?); sajnos a stadionok körüli épületek és a közönség (melyhez hasonlót EA játékban utoljára a kilencvenes évek közepén láthattunk) megjelenésükben ügyesen mellőzik az esztétika tárgykörét. A grafika rettenetes – ez, s ennek ellenkezője általában nem szokott látszani a képeken - most sem látszik. Már a váltás kezdetén erős vizuális sokk, ahogy a játékosok a helyükre vonulnak: jól megfigyelhető, hogy NINCS FENEKÜK. Igen, lábaik egyenesen a derekukból nőnek; mindez olyan járást eredményez, mintha embereink egy hosszú, kimerítő rodeóról térnének vissza éppen, de nem épen. Sebaj. A bírók helyükön, az ellenfél az első dobáshoz készülődik. Izgatott várakozás. Fokozzuk tovább... a játékosok pillanatok alatt megjelenő, előre tárolt „unalom" animációi (izület-megmozgatás, karkörzés, ütőre támaszkodás) furcsán folynak egymásba – az első mozgássornak látszólag semmi köze a másodikhoz, ami csakhamar egy teljesen más animációba fog átfolyni – mindez csupán azért, mert valaki spórolt az animációs fázisokkal. Az effektus egyébiránt tűrhető – nem úgy a textúrák. A játékosok arca szörnyűséges grimaszba fagyott: Shane Warne-t valószínűleg Freddy Krueger-ről mintázták, az indiai csapat egyik játékosa pedig kiköpött Kabos László, 42 fokon párolva.
A hangeffektusok teával elmennek, a zene felejthető (olyan szinten, hogy a szerző már a zsánerre sem emlékszik), a kommentár nem érdemel kommentárt: ismétlődő, szenvtelen, unalmas (pedig Richie Benaud és Jim Maxwell szorongatták a mikrofont).

A mindenkori kedvenc tehát továbbra is a Codemasters féle PlayStation-ös *Brian Lara*. Mi több, már a MegaDrive-os előd is komolyabb szimuláció volt, mint az *EA Sports Cricket 2002*.

Amit az Electronic Arts produkált krikett néven, az szentségtörés. Isten óvja a Királynőt!

Reiker

értékelő

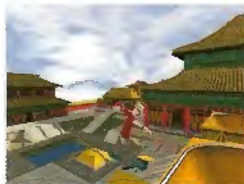
| | |
|---|---|
| **Látvány:** | **5** |
| **Játszhatóság:** | **3** |
| **Élettartam:** | **3** |
| **Audio:** | **3** |
| **+ végre egy krikett az elitistáknak :o)** | |
| **- minden, az intrót leszámítva** | |

**3**/10

# SKATEBOARD PARK TYCOON
## WORLD TOUR 2003

Kiadó: **Activision**
Fejlesztő: **Cat Daddy Games**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **P266, 32MB RAM, 3D 8MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.catdaddygames.com**











A Cat Daddy Games fejlesztő csapata egy olyan programmal lepett meg bennünket, amiben ki-ki kedvére való gördeszkás parkot rendezhet be, amelyben a látogatók kedvükre gyakorolhatják a különféle akrobatikus mutatványokat, ehetnek, ihatnak, különféle dolgokat vásárolhatnak, egyszóval önfeledten tölthetik az idejüket, nem is beszélve arról, hogy ti magatok is hét előre berendezett pályán deszkázhattok **(Valóban sokkoló reveláció ez a Cat Daddy fejlesztette *Golf Resort Tycoon 2* vagy *Ski Resort Tycoon II* után... - Reiker :o).**



Igazából nem csupán arról szól a játék, hogy egy parkot kell építeni, majd üzemeltetni a minél nagyobb bevétel érdekében - sokkal inkább a kellő ügyesség bizonyítása után kibontakozni engedett kreativitás az, ami a játék lényegét adja. Hogy miért és hogyan, a válasz erre a játék szerkezetében rejlik. Az induláskor betöltődő menüpontban alapvetően kétféle játékmód rejlik, de a kétféle mód erősen függ egymástól. Az "Instant Action" menüpont alatt 9 pálya bújik meg, a Los Angeles környéki homokos tengerparttól egészen a Moszkvai Kreml vonzáskörzetéig. Induláskor csupán négy pálya közül lehet választani, a többi zárolva van, és csak akkor oldódnak fel, ha a másik játékmódban, vagyis a "World Tour" menüpont alatt megbúvó pályákon a megszabott feladatokat már elvégeztétek. Hogy példát is mondjak erre: ahhoz, hogy a párizsi helyszín választható legyen, Venice Beach-en **(Nem Velence, Kalifornia – Reiker)** úgy kell deszkázni, hogy a pályán elhelyezett és a levegőben lebegő zászlókat érintsétek. Egyszerűnek tűnik? Igen ám, csakhogy az előre odakészített pályaelemeket nektek kell elhelyezni. Persze nem mindenütt ilyen "egyszerű" a feladat. Van például olyan, amikor egy berendezett pályán időre (90 mp.) kell deszkázni úgy, hogy a meghatározott mennyiségű érmét érintve azokat össze kell szedni; aztán olyan is van, amikor a különféle akrobatikus mutatványokkal annyi pontot kell szerezni, hogy a parkban deszkázó többi srác által kiírt versenyen adott helyezést érjetek el. Tehát a lényeg, hogy minél ügyesebbek vagytok, annál több és érdekesebb helyszínen rendezhettek be extrémebbnél extrémebb elemekkel tarkított deszkás parkokat. Egy park építésekor már az első néhány elem elhelyezése után megjelennek az első látogatók, és boldogan veszik birtokba a parkot. A látogatók száma akkor növekszik, ha népszerű és érdekes a park. Ha megunják a srácok, akkor egyszerűen lelépnek. A pályákra nem csak különféle ugratókat, meg korlátokat, lépcsőket, teknőket **("Félcsöveket" – Reiker)**, egyszóval pályaelemeket kell építeni, mert a srácoknak ellenállhatatlan ingerük van arra, hogy a zsebpénzüket elköltsék; a társaság fele egyfolytában éhes, a másik fele pedig szomjas, na és mindenféle tisztálkodási hajlamaik is vannak. Így az első fecskék megjelenése után célszerű máris felhúzni egy kisebb mosdót, de legalábbis egy mobil "rötyit" (á la Toi-Toi) és minimum egy ital automatát ill. egy hot-dog árust, vagy egy hamburgerest. Lesz persze olyan, aki éppen ott akar majd magának új deszkát venni, amihez deszkaárus pavilont kell felhúzni; aztán lesz, aki pólót akar venni, amihez egy pólós standot lehet felállítani. A napi bevétel bizonyos szintjeinek elérésekor megjelennek a szponzorok, akiknek - némi anyagi támogatás fejében, - a cégüket képviselő standot (pl. CD árus) kell elhelyezni. A park berendezéséhez a nehézségi fokozattól függően némi induló tőke áll rendelkezésre, amire szükség is lesz, mivel minden elem, minden pavilon felhúzása pénzbe kerül.
A kész parkban egy látogatóra kattintva a jobb egérgombbal megjelenik egy menü, amiben a srác ügyessége, elégedettsége követhető nyomon, és akár az ő bőrébe is bele lehet bújni, vagyis ki lehet próbálni a park elemeit.
A park alaphelyzetben egy forgatható, dönthető, nagyítható felülnézetben látszik és deszkázáskor olyan hátulról / felülről követős módban, nagyon jól eltalált, dinamikus kameramozgással. Az irányításhoz csak a billentyűzetre lesz szükségetek, na és az akrobatikus mutatványokhoz mind a tíz ujjatokra. Sajnos a helyem elfogyott, így a játékban rejlő sok apró érdekességről már nem tudok írni **(Nem baj. Megmarad a felfedezés öröme a játékosoknak :) – Reiker)**. Így a végére csak annyi maradt, hogy aki szereti az ilyen játékot, annak kihagyhatatlan darab.

Clemi

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 4 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 5 |
| + | kellően nehéz feladatok |
| - | futószalag-termék |

**6**/10




colin mcrae rally™





576

colin mcrae rally™



colin mcrae rally™

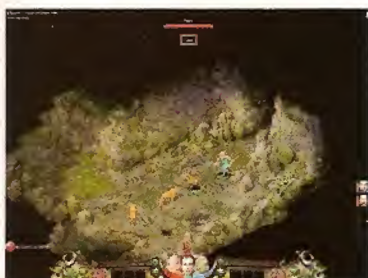
# PRINCE OF QIN

Kiadó: **Strategy First**
Fejlesztő: **Object Software**
Eredet: **Kína**
Konfig: **PII 266, 64MB RAM, 3D 2MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.princeofqin.com**









Jó néhány száz évvel időszámításunk előtt a nagy kínai birodalom teljes területén a dinasztiák harcoltak egymás ellen a tartományok uralmáért. Egy ilyen háborúba, mégpedig a Qin dinasztia trónjáért folyó harcba cseppenünk bele a *Prince of Qin* nevet viselő ARPG játékban. A mi feladatunk Fu Su herceg, a Qin tartomány trónörökösének bőrébe bújva legyőzni a családja életére törő lázadókat és a vezetőjüket, Hu Hai-t. Hosszú és nehéz küldetések során kell a végeredmény elérésig átküzdeni magunkat, és közben sok-sok szövegválasztásos párbeszédből megszerezni a továbbhaladáshoz szükséges információkat, tárgyakat, eszközöket. Utunk során meg kell keresni a családhoz hű harcosokat, és velük egy csapatot alkotva haladni tovább - megküzdeni a lépten nyomon ránk és csapatunkra törő ellenségekkel, akik nem csak a környék vadállatai (farkasok, tigrisek, medvék) de az erdőkben kószáló zsoldosok, portyázó rablók, és mindenekelőtt természetesen a városok őrsége, akik égre földre keresik minden átutazóban Qin trónörökösét, Fu Su-t.
A küldetésekben a megölt ellenségek számával növekszik a pontszámunk, amit a karakterek (nem csak a sajátunk) tulajdonságainak a javítására lehet elhasználni, és szinte minden megölt ellenségtől elszedhető valamilyen tárgy, amit az inventory-ban viszünk magunkkal. A játékban ötféle karakterrel találkozunk: harcosok, erőmesterek, orrgyilkosok, boszorkányok és varázslók. A karakterek mindegyike 20-20 különböző varázslatot tud megtanulni, és 38 különféle fegyvert, pajzsot, ruhát és egyéb hasznos holmit - például gyűrűket, nyakékeket, könyveket - szedhetünk össze. A karakterek életerejének feljavításához itt élelmet kell szerezni és egy érdekes újítás, hogy érc, fa és a megölt vadállatok részeinek felhasználásával egy kovácsműhelybe betérve mi magunk is készíthetünk fegyvereket. Persze ha van elég pénzünk, akkor meg is vehetünk bármit; de azt hiszem nyilvánvaló, hogy úgy jóval drágább. Egyébként minden amit találunk, pénzzé tehető a megfelelő helyen, így például a farkasvért boldogan megveszi tőlünk a vadász. Játék közben a csapat tagjai külön-külön is irányíthatók, de egyetlen gombnyomás után `[TAB]` az egész csapatnak ki lehet adni ugyanazt a parancsot.
Az irányítás az RPG játékoknál már megszokott „point & click" módon történik és az egér használatán kívül csupán néhány gyorsbillentyű megtanulására van szükség. Gyorsbillentyűkkel lehet elérni a küldetés leírását, a térképet, a zsákodban lévő tárgyakat, a varázslatokat, a karakter tulajdonságainak beállítását; egyetlen gombbal lehet váltani a séta és a futás között, feloszlatni a csapatot, vagy összeállítani egyet, és minden csapattagot egyszerre kijelölni. Az `F1-F6` billentyűkkel az inventory-ból lehet azonnal felhasználni a tárgyakat, az `F9` gomb a gyorsmentésre, az `F12` pedig a betöltésre szolgál. A `[+]` és a `[-]` billentyűkkel a játék sebességét változtatjuk. Van persze még néhány „Hot Key" de ezek a különféle varázslatok és a különleges harcmódok használatára szolgálnak. A képernyő alján lévő kezelőpulton is megtalálhatók a legfontosabb menük, és itt lehet figyelemmel kísérni a karakterek élet- és varázserejét.
A zene és a játék grafikája annak ellenére, hogy milyen kicsi a hardware igény, egyszerűen bámulatos. Minden a legapróbb részletekig ki van dolgozva, még a harcosok egyenruhájának részletei is jól kivehetők. Az igaz, hogy zoomoláskor már kicsit elmosódnak a kontúrok, de még teljes nagyításkor is elfogadható a kép minősége. Minderre rátesz egy lapáttal, hogy játék közben, ahogy telik az idő, változnak a napszakok; vagyis este besötétedik, hajnalban kivilágosodik, ha jön egy esős nap, akkor beborul az ég, dörög, villámlik és látszanak az esőcseppek. A hangokat talán úgy tudnám leginkább röviden jellemezni, hogy pontosan a játék hangulatához illik a zene és ráadásul, ha valamilyen veszélyesebb vagy izgalmasabb esemény kezdődik, akkor a zene is komorabbra vált. De hogy ez még ne legyen elég, ha belépsz egy zárt helyre (épület, barlang) vagy valakivel párbeszédbe kezdesz, akkor a zene elhalkul, és ha befejezted vagy kijöttél vissza a szabadba, akkor megint felerősödik.
Összefoglalva röviden csak annyit megjegyzésként ide a végére, hogy a kalandjátékok kedvelőinek gyűjteményéből kihagyhatatlan darab: nyugodt szívvel tudom ajánlani 10 évestől 100 évesig mindenkinek.

Clemi

**Bár a Qin dinasztia csak 15 éven át uralkodott (Kr.e. 221-től Kr.e. 206-ig), hatása Kína jövőjére nézve hihetetlenül erős volt – köszönhetően egyetlen varázslatos személyiségű embernek – ő Ying Zheng, Qin Királya (13 évesen), az Első Qin Császár (38 évesen), minden idők legismertebb kínai fejedelme.**

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 7 |
| Audio: | 6 |
| + | szépen grafika, hangulatos zene |
| - | alapos angol nyelvtudást igényel |

**6**/10

# DELTA FORCE
## TASK FORCE DAGGER

Kiadó: **NovaLogic**
Fejlesztő: **Zombie Studios**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PII 400, 64MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.novalogic.com/games/DFTFD**














Volt valaha egy csapat, mely nevének hallatán a vérmes játékőrültek mindig felkapták a fejüket, mert jól tudták, színvonalas anyagok fűződnek a cég logójához. Ez a név a NovaLogic – még azok számára is ismerős lehet, akik a közelmúltban szálltak síkra az elektronikus szórakoztatóipar mélységes bugyrokkal teli mezején, hiszen az ő nevükhöz fűződik napjaink legmenőbb helikopter szimulátorának, a *Comanche 4-nek* sikere – jóllehet: egyesek szerint a játék jóval inkább hatalmas bukta, mint sem siker; de hát ízlések és pofonok... S volt valaha egy sorozat, mely minden militarista beállítottságú júzer szívét megdobogtatta, és jólesö adrenalinfröccsel igyekezett csitítgatni forrongó vérüket.
Ez volna pediglen a *Delta Force*...
Illetőleg ez volt valaha.
NovaLogic-ék háza táján, olybá tűnik, már nem megy olyan jól a szekér – elég, ha csak a fentebb említett *„komanccsnégy"* sikerének erőteljes megosztottságára, vagy a már megjelenésekor is idejétmúltnak mondható *Delta Force: Land Warrior-ra* gondolunk. A *Land Warrior* grafikus motorja már megjelenésekor is jócskán elavultnak volt mondható, bár mindehhez viszonylag élvezetes játékélmény párosult, ami minden bizonnyal némi löketet adott az eladásoknak. Gondolom, ez késztette Chris Clark cimborámékat arra, hogy korunk erőteljesnek titulálható taktikai FPS dömpingjében kirukkoljanak egy újabb *Delta Force* epizóddal. Hogy mi késztethette őket arra, hogy ezt ennyire impertinens (**mi több, abderita – Reiker**) módon tegyék, arra viszont már én magam sem tudom a választ (de még csak nem is sejtem!)...

### GAMMA POWER CXXVIII

A *Delta Force: Task Force Dagger* elnevezésű szörnyszülöttben (bocs) nem elképesztőbb dologra adódik lehetőségünk, mint belebújni a „világ különleges erőinek legjobbjai"-nak bőrébe: elsőként mindjárt be is mutatjuk önöknek a Special Forces Operational Detachment-Delta modellt, homokszín zubbonyban; nap, eső és fejlövések kivédésére is alkalmas fekete, testhezálló rohamsisakban. Ideális választás érzékeny bőrűeknek. Amennyiben inkább a zöld színhez vonzódik, válassza Green Beret modellünket - alapkiszerelésként sivatagi tereptarka anorákban és zöld, kézzel kötött sapkában – ha ezt választja, sminkeseink most költségtérítés nélkül felviszik önre a legújabb iraki divat szerinti zöld-barna makeupot. Ideális választás lehet Seal Team modellünk a fekete és a bézs harmonikus kombinációjával. CIA modellünket különösen ajánljuk macho férfiaknak – ha ezt választja, az alapkiszereléshez tartozó homokszín baseball-sapka mellé megkapja ajándékba a tükröződő felületbevonattal ellátott Texas Ranger napszemüveget is! Ez igen!
Amennyiben ön inkább a messzi kelet misztikus hangulatához vonzódik, ajánlhatjuk az SAS modellt, tereptarka kezeslábasban, ninjákat idéző khaki fejkötőben. Kelet után mindjárt Nyugat! Érezte már úgy, hogy szívesen belebújna Billy, a kölyök, vagy Pat Garrett bőrébe? Extra ajánlatunkként előző modellünket megkaphatja nindzsa rongy helyett western kalappal is. Az SASR modellt választva ön Közelkeleti cowboy lehet! Joint Task Force 2 modellünket választva ön egy egészen sötét árnyalatú tereptarka, vízlepergetős anorákkal és egy napszemüveggel kombinált vegyvédelmi sisakkal lehet gazdagabb, mely természetesen sav-, zsír-, és koleszterinálló! Most lehetősége van a Ranger modell választására is, mely az előző fazonhoz igencsak hasonlító, ám anál...izé... annál jóval világosabb kivitel, alap kiegészítőként állkapocsszorítóval. A Nemzetközi Szájsebész Operabarátok Körének ajánlásával! Marine modellünk a napfényt kevésbé kedvelők figyelmébe ajánlható: az igen divatos kiszereléshez kiegészítőként adjuk a tereptarka Surda-sapkát és a 2 köbméter űrtartalmú túrahátizsákot, rozsdamentes fém cipzárral – ha ezt választja, sminkeseink most költségtérítés nélkül felviszik önre a legújabb




Azt hihetnők, a fejlesztő Zombie a megfelelő csapat a megfelelő feladatra. A *Delta Force* sorozathoz hasonlóan rétestészta módjára nyújtott *Spec Ops* széria mögötti srácok belekóstoltak már szinte mindenbe - készítettek videoklippet a KMFDM csoportosulásnak, VR hullámvasutat a Disney-nek, weblapot az amerikai hadseregnek; na és persze számítógépes ill. videojátékokat számos komoly megrendelőnek. A probléma: minden esetben a kuncsaft technológiájával.








Chuckie meg Lee Marvin kezükben még békebeli bazookával - semmi közük a játékhoz, de jót röhögtünk rajtuk.

iráni divat szerinti (a változatosság kedvéért) barna-zöld make-upot. Végül, de nem utolsó sorban választhatja a CSAR (Combat Search And Rescue) modellt is, sötét tereptarka kivitelben, khaki színű vegyvédelmi sisakkal, vízálló polietilén származékból készült szemüveggel. Dioptriás kivitelben is! Természetesen minden modellünkhöz alapfelszerelésként jár némi fegyverarzenál is!
Ne hagyja ki!!!... (DE!!!!)

## KÖZEL-KELETI KONFLIKTUS

Na, most, hogy túlestünk a játékban választható karakterek bemutatásán (melyek között a válogatásnak érdemi lényege gyakorlatilag egy szál sincs, hiszen semmilyen befolyással nincs a játékmenetre, de még a választható fegyverekre és felszerelésre sem!), nézzünk kicsit körül a *Delta Force: Task Force Dagger* háza táján. Először is választhatunk, hogy egyedül akarunk e játszani, single player módban. Választhatjuk a multiplayert is, de szerencsére nem muszáj... Ha az egyjátékos módot választjuk (ezt sem muszáj!), kiválaszthatjuk a karaktert (semmi értelme, mint fentebb említettem); illetőleg azt, hogy gyorsmissziót, vagy kampányt akarunk játszani. Az előbbi ugyanaz, mint az utóbbi: a kampányban lejátszott pályákat játszhatjuk le ott is, tetszésünk szerint.
Bevetés előtt van még egy utolsó feladatunk is: a felszerelésünk megválasztása. Használhatjuk a gép által felajánlott csomagot, vagy összeállíthatunk egy sajátot. Három féle kézifegyvert, illetve egy féle gránátot és aknát, valamint páncélzatot vagy extra lőszert vihetünk magunkkal – enyhén átverés szaga van viszont, hogy amennyiben a páncél helyett az extra lőszert választjuk, csak a kézi fegyverek lőszerei gyarapodnak, az aknavetőnek teszem azt ugyanúgy csak három töltete lesz...
Ha ezzel is megvagyunk, mehetünk turbánosokat ölni!

## MÁR AMENNYIBEN...

...nem vágjuk a falhoz 10 percen belül a CD-t. A *Delta Force: Task Force Dagger* ugyanis simán pályázhat a „Minden Idők Legsilányabb FPS-e" kitüntető címre. A játékélmény, mint olyan, nem létezik – a realizmus hamvába holt, az izgalom nem több, mint a *„Barátok Közt"-ben*, az irányítás feleslegesen túlbonyolított.
Megmagyarázom: elég jól példázza a valósághűség teljes hiányát, hogy az általunk kiterített ellenséges katonák kb. egy (1) féleképpen bírnak elhalálozni. Előtte még nyögdécselnek egy kicsit. Akkor is, ha épp egy méterről lőttük fejbe őket. Bár ennek valóban nincs is jelentősége, hiszen ha valakit nagylábujjon lövünk, az illető akkor is rögvest kiterül. Előtte még nyögdécsel egy kicsit.
Távcsöves fegyver használata esetén alkalmazandó, hogy jó két-három méterrel a célpont alá célozzunk – ebbe még lenne is némi realitás, hiszen a fegyver adott távolságra célozva felfelé hord... de azért cirka 100 métert még nem neveznék távolságnak...
A legviccesebb (vagy inkább legelkeserítőbb? – ezen még gondolkozom) az, hogy az osonós szituációkban nem az határozza meg lebukásunkat, hogy észrevesznek-e... akár shotgunnal és kereplővel a kezeinkben és karácsonyfaizzóval a nyakunkban is végigszaladgálhatnánk a pályákon, akkor sincs gond – kivéve, ha azt a bizonyos néhány embert likvidáljuk, akik valamilyen érthetetlen módon kapcsolatban vannak a riasztóberendezéssel. Ha őket életben hagyjuk, nyugodtan lemészárolhatjuk a tábor összes többi lakóját. Talán rá van kötve egy kapcsoló a szívükre vagy tudomisén...
Mesterséges intelligencia, mint olyan, gyakorlatilag nem létezik. A katonák néha még két lépés távolságból sem szúrnak ki minket (akkor sem, ha épp szétlőttük a kartársukat, aki most a hapsi lába előtt fetreng); ha igen, akkor is csak maximum letérdelnek, netán hasra vágják magukat (vicces animáció - az ember nem tudja eldönteni, hogy most sikerült-e lelőnie a csókát, vagy csak pozíciót váltott, hahaha). Révén a turbános manusok nem ismerik sem a fedezék, sem a becserkészés fogalmát, ez az MI sokkal inkább Mesterséges Idiotizmus, mint Mesterséges Intelligencia...
A fent felsoroltakhoz még hozzátehetjük, hogy a *Delta Force: Task Force Dagger* által nyújtott játékélmény - vagy mi, - teljesen feleslegessé teszi az olyan funkciók jelenlétét, mint a guggolás, hasalás, satöbbi. Szerintem bőven elég lett volna egy forward gomb, meg a fájör...

## A MEGJELENÍTÉS

Ha a *Land Warrior* a maga megjelenésekor idejétmúltnak számított, a *Task Force Dagger* élből nevezhető tökéletesen elavultnak. Van egy, azaz EGY darab poligon hiányban szenvedő ellenfélmodellünk 3-4 féle különböző textúrával, de az is jórészt az arcukra korlátozódik. Van még egy, azaz EGY darab tájmodellünk: sivatag, kisebb-nagyobb dombokkal, elszórtan bokrokkal, néha azokkal sem... van még vagy 5-6 féle épület is. A hangokra panasz nem lehet – amennyiben a középszerűség nem ad okot panaszra. A fenti hiányosságok mellett ez már simán elfér...

Féltem a NovaLogic-ot, mert a *Task Force Dagger* irtózatos bukta, és még nagyobb égés: ezek után már nem is vagyok igazán kíváncsi a sorozat következő epizódjára, az azonos című filmen alapuló *Black Hawk Dawn-ra* – főleg, hogy a hírek szerint az is a *Land Warrior* grafikai motorjára épül; igaz, egy továbbfejlesztett változatára...
Javaslom minden jóérzésű FPS rajongónak, hogy kerülje el a *Delta Force: Task Force Daggert*. De jó messzire...

VargaB.

### értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 3 |
| Játszhatóság: | 5 |
| Élettartam: | 3 |
| Audio: | 4 |
| + Chuck Norris nem szerepel benne | |
| - ...így meg nem ér semmit. | |

**2/10**

# AIRLINE TYCOON
# EVOLUTION

Kiadó: **Monte Cristo**

Fejlesztő: **Spellbound**

Eredet: **Németország**

Konfig: **P233, 32MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **www.ate.spellbound.de**














Az utódot látva hamar körvonalazódott bennem a vélemény: nem merném rátenni a fejem arra, hogy megjelenése idején valóban annyira sikeres volt az *Airline Tycoon: First Class* - jelen cikkben boncolgatott program elődje -, mint ahogy azt a német illetőségű Spellbound híreszteli. A fejlesztők tulajdonképpen nem tettek mást, mint elővették az eredetileg 1999-es alkotást, és valamelyest feljavították (**Ennek nagy hagyománya van: gondoljunk csak a KOEI „felkevert" Aerobiz Supersonic-jára, vagy az Impressions „feljavított" AirBucks v1.2-jére. - Reiker**).

A programnak meglehetősen középszerű az alapötlete: irányíts egy légitársaságot, lehetőség szerint csak úgy tonnaszám dőljön a pénz, persze emellett a szolgáltatásaid igénybevevő utasok, és nem utolsósorban főnökeid is maradéktalanul elégedettek legyenek.

A telepítést követően egy pre-menü jelentkezik be, amit teljesen feleslegesnek tartok, hiszen az itt található funkciókat nyugodt szívvel elhelyezhették volna egy picit jobban átgondolt főmenüben. Azt már itt megfigyelhetjük, hogy a program erősen támogatja a többjátékos módot, és méghozzá nem csak TCP/IP, illetve IPX protokollosakat, hanem a lassan feledés homályába merülő hagyományos soros kábelkapcsolatosat is.

A közhely-poénokkal gazdagon megtűzdelt, vérszegény bevezető animáció megtekintése (lelövése) után kerülünk a terebélyesre sikeredett főmenübe. Érdemes rögtön az első menüpont, a Free Games kiválasztásával kezdeni, és elsajátítani az alapvető vezetési ismereteket, mert ezek hiányában csak csetleni-botlani fogunk a játék folyamán.

Kezdhetjük persze az éles küldetések teljesítésével is, amelyek hasonlóan a Free Games módhoz reggeli összejövetellel kezdődnek, a nagyfőnök irodájában. Itt kerülnek meghatározásra az egyes küldetések során elvégzendő feladatok, amelyek legtöbbször valamilyen válsághelyzet menedzselésére hivatottak.

A játék során elsősorban személyi titkáraink segítségére támaszkodhatunk (Personnel Office). Általuk vehetünk fel pilótákat, légiutaskísérőket, illetve pénzügyi tanácsadókat cégünkhöz. Ez utóbbi személyek folyamatos iránymutatása nagyban segíthet minket a jó, vagy legalábbis a jobb döntések meghozatalában. Segítőkésznek bizonyul Rick, a bár szófukar tulajdonosa is, aki folyamatosan csepegteti számunkra a használható információkat (Rick's Bar). Rögtön fogadjuk is meg első tanácsát: vásároljunk jegyzettömböt és egy mobiltelefont, később pedig laptopot is (Free Shop). Ezekkel az eszközökkel nem csak az információáramlás hatékonyságát növelhetjük jelentősen, de az épületen belül történő közlekedést is felgyorsíthatjuk. Erősen javallott rendszeresen ellátogatni az újságoshoz is, mert a lapok címlapjain szereplő események tükrében könnyebb mérlegelni azt, hogy a világ mely részeibe indítsunk, vagy éppenséggel ne indítsunk gépeket.

A rendelkezésünkre álló pénzmagot a lehető leggyorsabban próbáljuk befektetni, különben hamar tönkremehet hőn szeretett cégünk. Nem kell mást tenni, mint járatainkat meghatározni (Office, Route Administration, Cargo). Ez persze nem is olyan könnyű feladat, hiszen a lehetséges célállomások száma nagyban függ repülőgépeink teljesítményétől. Kockázatos, de jövedelmező lehet last-minute járatok lebonyolítása (Last Minute), legalább annyira, mint használt, régi konstrukciójú utas- vagy teherszállító repülőgépek csatasorba állítása (Museum). Ha mégis ilyen gép megvételére kényszerülünk, legalább folyamatos karbantartásukról gondoskodjunk (Workshop), figyelembe véve azt, hogy a javítás napján nem tudjuk őket használni. Gépparkunkat ha tehetjük, próbáljuk meg új eszközök vásárlásával fejleszteni (Plane Broker), szórakozató alternatívának bizonyul persze, ha légieszközeinket egyenesen saját magunk tervezzük meg (Aircraft Design Shop).

Ha fogytán a pénzünk elbocsáthatunk alkalmazottakat, vagy szimplán csak csökkenthetjük a fizetéseket, humánusabb beállítottságúak természetesen végeláthatatlan kölcsönszerződésekbe is bonyolódhatnak (Bank). Az olcsó üzemanyag szintén gyógyír lehet anyagi gondjainkra (Petrolair) csakúgy, mint a részvényekkel való óvatos manipuláció (Bank).

Fenti lehetőségek minél hatékonyabb kiaknázásával kell végrehajtani a három részre csoportosított, egyre nehezedő küldetéssorozatot. Elért eredményeinket számos értékelő elemzés figyelembevételével követhetjük nyomon (Statistics).

A kezdéshez ennyi elegendő lenne, de egy dolgot meg kell még jegyeznem. Nevezetesen azt, hogy a program egészét jellemző sajnálatos audiovizuális hiányosságok ellenére tulajdonképpen nem is lenne ez egy alapjaiban elvetélt vállalkozás. Látva azonban az új generációs játékok időszakának számtalan jobbnál-jobb termését nem mehetek el szó nélkül amellett, ha egy cég kidolgozatlan, szinte félkész programmal sokkolja a nagyérdeműt.

[ D a e ]

értékelő

| | |
|---|---|
| **Látvány:** | 3 |
| **Játszhatóság:** | 4 |
| **Élettartam:** | 3 |
| Audio: | 2 |
| + | **példaértékű .PDF kézikönyv** |
| - | **idejétmúlt külalak** |

**3**/10

# LONDON RACER II

Kiadó: **Davilex**

Fejlesztő: **Davilex**

Eredet: **Hollandia**

Konfig: **PII 350, 32MB RAM, 3D 8MB**

Formátum: **PC, PlayStation 2**

Web: **www. londonracer.com**

Az arcade stílusú autóversenyek többnyire valamilyen konzol átirat eredményei, így a Davilex nevű holland fejlesztő cég ezen üdvöskéje is - egy PS2 átirat, és sajnos ez rendesen érződik is a *London Racer 2* minden porcikáján (**nem sok konzolos autózáshoz volt eddig szerencséd, ugye? – Reiker**). A magával ragadó lendületű, de meglehetősen gyér grafikájú bevezető mozi után, melyből megtudhatjuk, kik is lesznek a játék szereplői, egy még gyérebb főmenü mosolyog ránk a monitorról. A „Race" menüpont alatt a választás kimerül abban, hogy egyedül, a gép ellen akarsz versenyezni - vagy bajnokságot játszani, vagy időre akarsz futni pár kört; vagy pedig valakivel egy monitoron versenyeztek, osztott képernyőn. A játékban 12 karakter és autója közül lehet választani, valamint 9 helyszínen lehet róni a köröket, mit például London, Edinburgh, Chicago, Las Vegas és New York. Az „Options" menüpontban indulás előtt beállíthatod, hogy a játékot billentyűzettel, joystick-al, game pad-del, avagy kormánnyal irányítod; hogy milyen hangos legyen a zene és a hangok, valamint a grafikai felbontást. Azt, hogy hány körös legyen a verseny, hányszor lehessen a járgányokat tuningolni a garázsban és milyen erősek legyenek az ellenfelek, valamint legyen-e sérülés, ill. a rendőrök zaklassák-e a versenyzőket.

## VALAHOGY OLYAN SZŰKEK EZEK AZ UTCÁK

A verseny során mindenkinek elsődleges célja (á la *Carmageddon*), hogy a többieket leszorítsa, nekilökje valaminek; a lényeg, hogy minél előbb tropára menjen az ellenfél kocsija, hogy kiessen a versenyből. Az első körökben sajna nem nagyon tudtam labdába rúgni, mert mint egy amatőr csapódtam az út egyik szélétől a másikig, és képtelen voltam normálisan irányítani a kocsimat. A hiba valószínű abban keresendő, hogy az irányítás digitális joyra, vagy gamepadra lett kitalálva, ugyanis analóg eszközön csupán két állása van a kormánynak. Egyenes, ill. a teljesen alászedett. Nagy nehezen végül rájöttem, hogy ha kanyarodás előtt felengedem a gázt, akkor viszonylag kordában tudom tartani a kocsimat, és mint a rally versenyeken, becsúszik a kanyarba. Az utcákon, ahol a versenyek zajlanak, kb. olyan sűrűségű a forgalom, mint mondjuk szerda éjszaka Budapest valamelyik peremkerületében, gyalogost meg még hírből sem látni. Természetesen az a néhány kóbor jármű mindig csak szemből jön - és naná hogy kanyarban, vagy egy sarkon bukkan fel, ahol csak az utolsó pillanatban lehet észrevenni. A rendőrök persze annál inkább nyüzsögnek, és amint meglátják az autódat, máris rád startolnak, hogy kilökjenek az útról és lehetőleg felborítsák a kocsidat. A pályákon szétszórva bonuszokat lehet felszedni – pont úgy, mint a *Carmageddon*-ban – amik természetesen a következő körben megint ott lesznek (kivéve a pénzt). A legfontosabb felszedhető bonusz a zöld színű villáskulcs, ami a kocsit javítja meg. A petróleum, amit kék színű nyilak jelképeznek, a kocsik turbó meghajtásához kell. A harmadik bonusz a pénz. Tudjátok, mi kell az autóversenyhez... Pénz, pénz, na és pénz. A sárga, a barna, és a piros színű font jelek különböző mennyiségű pénzt rejtenek. Ajánlatos ezekből minél többet összeszedni, ugyanis a versenyek előtt, a garázsban pénzért meg lehet javítani a leamortizálódott kocsit, lehet venni petróleumot a turbóhoz, és „upgrade-elni" a járgányt, aminek hatására jobb lesz a gyorsulása, magasabb lesz a végsebessége, erősebb lesz a kaszni, és hatásosabb a fék - vagyis könnyebb lesz győzni. A győzelemért pedig nem csak kvalifikálhatod magad az újabb versenyekre, hanem pénzt is kapsz, amiből a garázsban... szóval értitek.





## JÉÉÉ, ITT MEG A LAS VEGASI RÁDIÓ SZÓL

A versenyek helyszínei nagyjából úgy néznek ki, mintha valóban abban a városban lennél, sőt még a forgalom iránya is olyan, hiszen Londonban balos, míg a többi városban a nekünk megszokott jobbos. A helyszínek élethűségéhez nagyban hozzájárulnak a hangok is (**blah-blah-blah – Martin**), mivel minden verseny alatt az éppen aktuális helyi rádió szól a hangszóróból - a műsorvezető kommentálja a versenyt, időnként bejátszik valamilyen zenét és stúdióbeszélgetést folytat a verseny szervezőivel. A járgányok hangja nagyjából ott van, ahol lennie kell - minden autónak más a motorhangja, a kerekek csikorognak a kanyarban, a rendőrök szirénáznak és ütközéskor rendesen recsegnek a meggyűrődő lemezek. A grafikáról se jót, se különösebben rosszat nem mondhatok (**Halottról vagy jót... - Reiker**). Az autónkat felülről / hátulról látjuk alaphelyzetben, de van egy kapcsoló, amivel átválthatunk egy másik nézetbe, és ekkor csak a motorháztető elejét látjuk. A sérülések a kocsikon nem látszanak, csak a motorházból felcsapó láng nagysága és a füst sűrűsége erősödik. A kidöntött, összetört tárgyak szintén nem deformálódnak, ráadásul rövid idő múlva köddé válnak. A környezet, illetve a háttér olyan átlagosnak mondható - semmi csicsa, semmi extra látványosság, semmi különleges fényeffektus, de így legalább szerényebb gépen is remekül lehet vele játszani.

Végezetül: csupán annyiban tudom összegezni amit tapasztaltam, hogy akinek bejön ez a stílus és az irányítást meg tudja szokni, néhány estét biztosan jól el tud vele tölteni, de ne várjon tőle senki egy *NFS* hangulatot.

Clemi





értékelő

| | |
|---|---|
| **Látvány:** | 4 |
| **Játszhatóság:** | 3 |
| **Élettartam:** | 3 |
| **Audio:** | 4 |
| + | **alacsony gépigény** |
| - | **rossz irányítás, rövid pályák** |

**4**/10

# DEFENDER OF THE CROWN
## DIGITALLY REMASTERED EDITION

Kiadó: **BlackStar**

Fejlesztő: **Cinemaware / clickBOOM!**

Eredet: **Kanada**

Konfig: **P120, 32MB RAM**

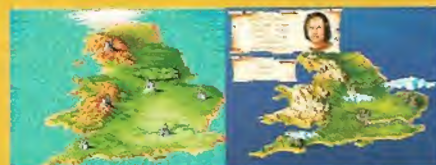
Formátum: **PC, Mac**

Web: **clickboom.com/defender**

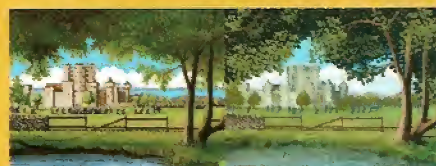


Bal oldalon az Amiga klasszikus, jobbra a PC / Mac remake. >











Pa-pappara pa-pappara pa-pa-pa-pa pa-pappara... Sok Amigás és C64-es dúdolta ezt a fülbemászó dallamot annak idején, most pedig felcsendült ismét. Az eredeti *Defender of the Crown-t* a Cinemaware fejlesztette és adta ki 1986-ban, a fenti gépek mellett még Amstrad-ra, Apple II-re és PC-re is (**Többek között. – Reiker**). Akkoriban, és utána még pár évig a cég csillaga nagyon magasan ragyogott az égbolton, a játékaik alapban is eléggé el voltak találva minden téren, de ezt még megfejelték egy akkoriban szinte kizárólag rájuk jellemző plusszal is. Amíg más cégek csak pár állóképpel szórakoztatták a játékosokat két pálya között, addig a Cinemaware anyagok éltek, a gyönyörű és teljes képernyős grafikáikon hatalmas - nem ritkán teljes képernyős - animációk futottak, a produktumaik így akkoriban szinte már a mozifilmeket közelítették. (A cég neve is ebből a moziszerű koncepcióból lett származtatva.)
Emlékszem, heteket töltöttem a *DotC-al* és a *Wings-el*, nagyon bejött mindkét anyag, de ezek mellett – melyek talán a legeslegnagyobb sikereik voltak -, fel lehet sorolni még legalább fél tucat húzós gémet (***Rocket Ranger-t* akarunk! – Reiker**). A cég felett azonban eljárt az idő, jött a winchester, a CD-ROM, jöttek a valódi interaktív mozik, és a hónapok alatt megrajzolt animációk egy idő után már nem lettek volna képesek eladni a játékaikat, a cég el is tűnt legalább tíz évre... majd a közelmúltban - állítólag a sok rajongó kérésére - újra beindultak, ezúttal az „animáció" helyett a „nosztalgia" szót tűzték zászlajukra, és elhatározták, hogy a régi sikerjátékaikat sorra kiadják új platformokon is, lehetőség szerint a kor színvonalára felhúzva. Elég nagy felhajtást is csináltak a munkálataik körül, érzésem szerint egy kicsit túlzásba is vitték. A sort a *Three Stooges* GBA verziója nyitotta, ami annak ellenére, hogy az egyik legnevesebb GBA fejlesztőcég készítette, olyan szörnyű lett, hogy még az ellenségeimnek sem ajánlanám. A *Defender of the Crown Digitally Remastered Edition* a második újrakiadott anyaguk, ezeket pedig nagyjából az egész Cinemaware játékpaletta fogja követni számítógépen és GBA-n egyaránt.
Az alcímből és a fenti sorokból is kiderülhet, hogy ez a játék leginkább a régi rajongókat, a nosztalgiázni vágyókat célozza meg. Tehát senki se várjon tőle 3D-t, vagy mai gépeket kihasználó effektusokat. Készül egy nagy, 3D-s remake is - az lesz majd a *Robin Hood: Defender of the Crown*. Ebben a verzióban minden tökéletesen megegyezik az EREDETI játékkal, abszolút semmit nem adtak hozzá, csak a grafika sokkal szebb és 1024x768-as felbontásban, true color-ban pompázik, a zene pedig sokcsatornás és digitális hangszerekből épül fel. A grafikáért mellesleg Kublay, azaz Maurizio Gemelli, egy nagyon tehetséges Amigás játékprogramozó, pixelvarázsló és festőművész tehető felelőssé.
Az újoncok számára azért zanzásítva leírom a lényeget. A néhány részre szakadt XII. századi Albionban dúl a háború 3 szász és 3 normann lovag között. Végső célunk a három normann lovag várának elfoglalása, de általában a szász szövetségesekkel is meggyűlik a bajunk. A miniatűr térképen egy nagyon lájtos, körökre osztott stratégiai játékot játszhatunk, az adókból három fajta katonát vehetünk és mozgathatunk. A harc sajnos gyenge, nem látványos, néhány menüpont közül választhatunk stratégiát menet közben. A játékot igazán színessé a véletlen események teszik, továbbá három primitív, de azért szórakoztató arcade betét: a kardozás (rablás és menyecskeszöktetés), a katapultos ostrom és a lovagi torna. Ebben ki is merül a játék, mivel viszonylag rövid idejű szórakozást nyújt, még save funkció sem került bele (amit azért tudtam volna értékelni); továbbá, ahogy az eredetiben, itt sem játszhatunk többen (mivel turn based, az könnyen megoldható lett volna, hogy felváltva több lovagot is irányíthassunk).
A *DotC:DRE* tehát nagyon egyszerű, nem egy programozói bravúr - igazság szerint *Shockwave-vel* készítették, ennek köszönhetően fut Mac-en is; de ha a képek kisebbek és tömörítettek lennének, akár a webről is futhatna a böngészőkben. Így magában már nem igazán állná meg a helyét; mindenesetre, aki szerette az eredeti verziókat, az ezt is nagyon fogja értékelni (**Nem nagyon. NAGYON. – Reiker**), semmi újítással nem lett elrontva és a plusz művészi kidolgozottság is csak jót tesz neki. Aki pedig mégsem a PC verzióval nosztalgiázna (**A CDTV / CDi változatok még ezt a remake-et is térdre kényszerítik – igaz, egy CSEPPET nehezebb birtokba venni őket, mint jelen írás tárgyát, ami ráadásul rögtön „budget" árcédulával rajtol, az *EVM* sorozaton belül. – Reiker**), a korongon megtalálja a játék összes (**Tévedés. MESSZE nem az összes. – Reiker**) régi verzióját is emulátorok alá.

Credo

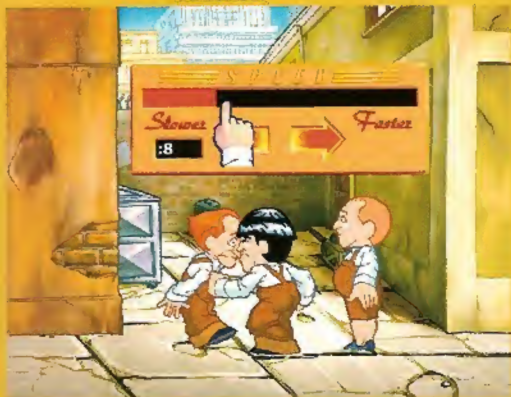
értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 10 |
| Játszhatóság: | 8 |
| Élettartam: | 4 |
| Audió: | 7 |
| + | változatlan, de szebb |
| - | alulmúlja korunk követelményeit |

**7/10**

# THE THREE STOOGES
## DIGITALLY REMASTERED EDITION

Kiadó: **BlackStar**
Fejlesztő: **Cinemaware**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **P120, 32MB RAM**
Formátum: **PC, Mac**
Web: **www.cinemaware.com/3stoogesremaster_main.asp**










A *Three Stooges* játékfeldolgozások szép múltra tekintenek vissza: Larry, Curly és Moe megjárták a játéktermeket (1984, a Mylstar pénznyelője), tettek egy látogatást NES-en, de az (idősebb) játékosok leginkább a 1988-as Cinemaware adaptációra emlékezhetnek, ez Commodore 64-re jelent meg (**Többek között. – Reiker**). A most betesztelt *The Three Stooges* ugyanaz a *Three Stooges*, amivel nyolcvannyolcban egyszer már játszhattunk – azaz csak majdnem. A magát a játékpiacon újraaktivizáló Cinemaware *„Digitally Remastered"* szériájának (a sorozat első játéka a legendás *Defender of the Crown* grafikai újragondolása volt) újabb darabjáról van szó.

## RÉGI TARTALOM ÚJ KÖNTÖSBEN

A *Three Stooges* mai szemmel nézve (az eredeti verzió megjelenésekor sajnos semmilyen szemmel nem tudtam nézni, mert lemezegység hiányában a játék kimaradt az életemből) egyszerű, mint a pofon: három dilinyóssal (ők lennének a *Three Stooges*, bővebbet a szokásos boxban) kell egy hónap leforgása alatt ötezer dollárt összeszednünk azért, hogy egy árvaház megmenekülhessen a csődtől, a benne lakó nagyszámú árva pedig a kilakoltatástól. Zöldhasúkat minijátékokkal szerezhetünk, ezek némelyike egész jópofa (a jól öltözött vendégek tortával való megdobálása, vagy a rohanó kórházi nővér után való autókázás) némelyikük meg szimplán fárasztó (van egy minigame, ahol az utcán kell rohangálnunk és tárgyakat kikerülnünk, hogy félkegyelmű testvérünket egy rádió(!) segítségével megmentsük a boxringben történő agyonverétéstől – a részletekbe most inkább nem megyek bele ;). A minijátékok mindegyike egy-egy eltelt napot jelent (az is az ügyességünkön múlik, hogy melyik minijátékot választjuk ki, vannak bonuszok, ahol pénzt találunk, de ha a bankba tévedünk, akkor a gonosz kapitalista pénzember elvesz az eddig összegyűjtött összegből); ha a hónap végére nincs meg a kívánt összeg, az árvák már repülnek is, game over.

## NOSZTALGIA-KOKTÉL

Nosztalgia, de kinek? Megmondván az őszintét: nekem aztán nem. A *Three Stooges* élvezete erősen a három komédiásztár iránti rajongáson múlik: aki életében nem látta, hogy kik ezek a pasik, az nem nagyon fog leülni egy tizensok éves játék mellé, még akkor sem, ha azt digitálisan felújították. A felújítás egyébként a lehető legegyszerűbb módon történt. Van nekem egy olyan szörnyű gyanúm, hogy az egész egy *Shockwave* játék (tudjátok, a weben használt grafikai expanzió, amivel olyan dögös animációkat és jópofa játékokat szoktak rittyenteni a dizájner bácsik a honlapokra); azaz ha lenne némi becsület a Cinemaware-es urakban, akkor a homepage-ükön kínálnák az egészet némi könnyed (és ingyenes!) időeltöltés céljából. Jópofa kis marhaság, de semmi több; manapság a freeware kategóriában tucatnyi ilyen próbálkozás születik havonta. Talán ha némi extrát (filmeket, dalokat, fényképeket) rápréseltek volna arra a nyavalyás cédére, akkor gyűjtőknek megérné föltenni a polcra, de így... Aki esetleg reménytelenül bele lenne habarodva a *Three Stooges-ba*, az szerezze be – a többiek azonban kerüljék.

Liquid

*The Three Stooges:* az amerikai komédia alapvetése, a második háború előtti hálivúdi vígjáték-gyártás egyik leghangosabb (és leghosszabban tartó) sikere. A *Three Stooges* valójában hat emberből állt: az alap trió (Larry, Curly és Moe) főszereplésével kezdték a pályát a harmincas évek legelején, a többiek (Curly Joe, Shemp és a halálakor őt váltó Joe Besser) csak később csatlakoztak a társasághoz. A három srác jóbarátokat alakított (a való életben ketten közülük – Curly és Moe - testvérek voltak), akik mindenféle vicces bonyodalmakba keverednek – általában negyed óra erejéig, eddig tartott ugyanis egy átlagos *Stooges* filmecske. A Columbia filmstúdió (megjegyezni, a játékban van quiz is!) évente tizesével gyártotta a népszerű kisfilmeket, melyek valahol a Keystone Cops és Chaplin stílusa között mozogtak - Keystonék állandó szerencsétlenkedésénél mulatságosabb, de Chaplin gyakran társadalomkritikus filmjeit már el nem érő humor volt a sajátjuk. 1930 és 1970 között (különböző felállásokban) több mint 200 (!) filmet forgattak; az utolsó Stooge, Curly Joe Derita 1993-ban halt meg Los Angelesben.

értékelő

| | |
|---|---|
| **Látvány:** | 3 |
| **Játszhatóság:** | 4 |
| **Élettartam:** | 3 |
| **Audio:** | 4 |
| + | Stooges fanatikusoknak |
| - | csak Stooges fanatikusoknak |

**3**/10

# INDUSTRY GIANT II

Kiadó: **JoWooD Productions**
Fejlesztő: **JoWooD Productions**
Eredet: **Ausztria**
Konfig: **PII 350, 64MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.industrygiant2.com**







Manapság se szeri, se száma az élet különböző területeiről szóló szimulátor játékoknak - de talán a gazdasági élet az, amelyről a legtöbb ilyen játékkal találkozni lehet. Tulajdonképpen mindegyik ugyanarról szól, vagyis van valamennyi induló tőkéd, és jó befektetésekkel minél gazdaságosabban működő, a lehető legtöbb profitot termelő vállalatot, illetve valamilyen több lábon álló céget kell létrehozni. Az *Industry Giant* sem szól másról, mint a pénzről és a pénzről. Azt nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy ezeknél a játékoknál a végső cél mindig ugyanaz, legfeljebb az oda vezető út különbözik – de a JoWooD kiadásában megjelent *IG2* esetében az egész folyamatot rendesen átszabták. Hogy ettől érdekesebb lett a játékmenet, vagy csupán nehezebb; vagy éppen lesz, akinek inkább könnyebb, esetleg unalmasabb, az teljesen szubjektív dolog. Személy szerint nekem érdekesebb és könnyebb volt, de javaslom, ne hallgassatok rám - próbáljátok ki ti magatok.

## JÁTSSZUNK GAZDASÁGOSDIT

A játék indulás előtt alaposan megvizsgálja a gép konfigurációját és a számára legoptimálisabb beállításokkal fog indulni. Értendő ez alatt a képernyő felbontása (1024x768 - 1600x1200-ig), a fényerő (gamma) illetve a hangerő. Indulás előtt kiválaszthatod, hogy a cégednek milyen legyen a logója, illetve milyen szín jelöljön téged a térképen. Ha mindezt eldöntötted, akkor célszerű először az oktató küldetéseket végigjátszani, mert sok hasznos apró dologra megtanít amire nagy szükség lehet az „éles" játék során. Mindössze három pályáról van szó, és néhány óra alatt végig játszható. Egyébként már ez is remek szórakozás. Az oktató pályák után három féle módon lehet játékot kezdeni. Az első, a végtelen játéknak nevezett mód (Endless), amelyben húsz különböző helyszín és gazdasági szituáció közül lehet választani, és a játék erőssége a választott küldetéstől függ. A pálya kiválasztása után a következő képernyőn beállíthatod, hogy az induló tőke, a kibányászható nyersanyagok mennyisége és a győzelem feltételei milyen nehézségi fokozaton legyenek. Eldöntheted, melyik évben induljon a játék, valósak legyenek-e a gazdasági körülmények, az időjárási viszonyok, és legyenek-e más társaságok is a gazdasági életben (maximum 3 ellenfél); továbbá azt, hogy a győzelem feltételének a teljesítése után folytatódjon-e a játék.



A második az úgynevezett bajnokság, de itt már az indulás előtt el kell dönteni, milyen nehézségi fokon akarsz játszani és a program attól függően indul valamilyen pályán. Ebben a módban minden egyes küldetésben egy adott gazdasági területen kell sikereket elérni, meghatározott idő alatt. Például a kaliforniai vidéken krokodilfarmokat kell felállítani, és az ott termelt bőrből táskát készíteni, majd azt eladni a környező városokban. Itt az induló 4 millió dolláros tőkédből kell 10 millió dolláros vagyont elérni, csekély 10 év alatt.

A harmadik mód természetesen a hálózati játék, amit itt Interneten (GameSpy szerveren) és helyi hálózatban lehet indítani, illetve csatlakozni egy futó játékhoz. Van itt továbbá egy „Skirmish" mód, ami tulajdonképpen egy szabad szerver indítását jelenti, amelyre az IP cím ismeretében bárki csatlakozhat, persze maximum hárman. Indulás előtt itt is húsz térképből lehet választani, valamint az egymással küzdőket összeállítani úgy, hogy rajtad kívül a másik három játékos közül mennyi legyen a gépi ellenfél, és mennyien csatlakoz(hat)nak az Internetről. Akár azt is beállíthatod, hogy te játszol egyedül a gép ellen, de akkor a másik két játékos helyet le kell zárni. Ha gépi ellenfél is részt vesz a játékban, akkor a gép 10 különböző karakterrel indulhat. Természetesen nem csak a kinézetük, de a tudásuk és egyáltalán az üzleti stratégiájuk is merőben különbözik egymástól. Ha összeállt a csapat, akkor egy külön menüpontban tovább lehet finomítani a játékot; így például itt is beállíthatod az induló évet, az induló tőkét és a rendelkezésre álló nyersanyagot, a valós gazdasági és időjárási körülményeket, ill. kiválaszthatod, hogy mikor legyen vége a játéknak. Egy adott évszám elérésekor a gép értékelje a játékosokat, vagy egy adott vagyon felhalmozása, a rendelkezésre álló készpénz meghatározott mennyisége, netán a meghatározott számú luxusépület felhúzása jelentse a győzelmet.

## MIKOR AZ ELSŐ VONAT ELINDUL

Maga a játékmenet számomra kicsit érdekesnek hatott, főleg miután legutóbb a *Capitalism* nevű

gazdasági szimulátorral játszottam. Ebben a játékban, mondhatom úgy - minden a visszájára van fordítva. A tipikus játékmenet itt úgy néz ki, hogy miután eldöntötted mely gazdasági területen akarsz érvényesülni, akkor az arra a területre jellemző üzletet kell felépíteni egy olyan területen, ahol a legnagyobb a kereslet. Vegyük példának az élelmiszeripart. Először is keresni kell egy lehetőleg minél nagyobb lélekszámú várost, és ott a legsűrűbben lakott területen fel kell húzni egy kajaboltot és mindjárt mellé, de a lehető legtávolabb tőle a város széle felé, egy raktárt. Ugyanis minden üzlet, gyár, kikötő, vasútállomás, bánya, egyszóval minden olyan épület mellé, ahol valamilyen áru mozog, kell egy raktár is. Ebből mindjárt három különböző méretű áll rendelkezésre, és rögtön miután felhúztuk be kell állítani, hogy milyen áru a területének hány százalékát foglalhatja el. Ha nincs szabad raktárterület, az áru nem mozog tovább (**"aludj el szépen, kis Balázs." – Relker**). Miután kész a raktár, olyan cikket termelő üzemet - jelen esetben farmot - kell felhúzni a raktár hatótávolságán belül, amire az üzletben van kereslet. Itt jegyzem meg, hogy nem csak az üzletnél jelenik meg a kiválasztott hely keresleti mutatója, hanem a termelő üzemeknél is (hogy adott árucikkből a kiválasztott helyen mennyit fog termelni egy hónap alatt). Így nem mindegy például, hogy egy csirkefarmot, ahol tojást fognak termelni, hová telepítitek le. Ha nem sikerül a raktár hatósugarán belülre telepíteni a termelőüzemet, akkor sajna be kell vonni a láncba a szállítókat is, ami bizony eléggé költséges mulatság és nagyban megnöveli a költségeket. A játék során egyébként szinte alig lesz olyan feladat, ami megoldható lesz szállítás nélkül. Az árucikkek és nyersanyagok fuvarozása teherautókkal, vasúton, vízi úton, illetve a levegőben történhet. Ahhoz, hogy megindulhasson a szállítás a szállítandó anyagot tároló raktár közelébe kell telepíteni egy depót, vasútállomást, kikötőt, vagy repülőteret, majd értelemszerűen a célállomás raktára mellé egy ugyanolyan bázist. A depóban meg kell vásárolni a megfelelő szállítójárművet, majd kijelölni neki, miből mennyit rakodjon fel és hogy hová szállítsa. Jó tanácsként mondom, hogy mindenhová célszerű rögtön szervizt is építeni, mert hamar elromlanak a járművek, és még mindig olcsóbb őket karban tartani, mint 2-3 évente újat venni. Nos, ha készen van az adott árucikk logisztikai hálózata, akkor lehet figyelni, hogyan gyarapodik, vagy éppenséggel csökken a vállalat profitja. Ha szépen növekszik, akkor lassan lehet terjeszkedni és újabb üzletek felépítésével növelni a pénzforgalmat; de ha csak egyre fogy a tőke, akkor be kell avatkozni. Ennek legegyszerűbb módja a termelés csökkentése az üzemekben, vagy az eladási ár emelése addig, amíg a kereslet el nem kezd zuhanni a magas ár miatt. Általában egy 25 százalékos áremelésre még nem reagálnak túl érzékenyen a vevők, de csak akkor, ha jóval nagyobb a kereslet, mint a beszállított áru mennyisége. Ha valamilyen nyersanyagból túltermelésed van, akkor ebben a játékban arra ne számíts, hogy majd a piacon eladod, mert itt a konkurensek nem vásárolnak egymástól. Minden kitermelt nyersanyagot, legyártott vagy előállított árut magadnak kell eladnod, a saját üzleteidben, ill. minden eladni és gyártani kívánt cikkhez magadnak kell kitermelned a nyersanyagot.




## AZ EGYSZERŰSÉG NAGYSZERŰSÉGE

A játék kezelőfelülete roppant egyszerű. Az egész pálya amolyan izometrikus nézetben látszik, de forgatni nem lehet, csak nagyítani. A térképen való tájékozódást és navigálást segíti egy minimap, amelyen fehér színnel látszanak a lakott területek és az általad kiválasztott színben a te telepeid. A térképen lévő nyersanyagok lelőhelyei viszont nincsenek külön kiemelve, csak a nagy térképen látható szimbólumuk alapján lehet őket megtalálni. A térkép egy üres területén kattintva az egérrel előbukkan egy menü, amelyből az építési funkciókat lehet elérni. Így például, hogy valamilyen kitermelő üzemet (bánya, fatelep, olajkút), valamilyen feldolgozó üzemet vagy termelő egységet (farm, szőlőskert, gyümölcsös), a szükséges raktárt illetve az értékesítéshez szükséges üzletet akarod felépíteni. Innen érhető el az út illetve a vasúthálózat építése, valamint a speciális épületek, amiknek a hatására növekszik a város lakossága; például a játszótér, a könyvtár, az egyetem, vagy egy vidámpark. Egy már felépített egység nevére kattintva az adott építményre jellemző speciális ablak jelenik meg.



A kezelés könnyen, gyorsan megtanulható.
A játék, ahogy említettem, izometrikus nézetben látható. Ami látható, az viszont eszméletlen jól néz ki. Na persze nem szabad maximálisan kinagyítani mindent, mert akkor kissé homályossá válnak a részletek; de optimális távolságból szemlélődve a térképen a látvány nagyszerű. Az utcákon autók közlekednek, a vízeken hajók szelik a habokat, - a víz annyira élethű, hogy a szám is tátva maradt - a farmokon a tehenek legelésznek, az üzemek kéményéből száll a füst, szóval minden él és mozog.
A hangok ugyanilyen élethűek, csak sajnos az aláfestő zene meglehetősen unalmas. Minden küldetés alatt egy külön pár perces zene szól, majd az ismétlődik a végtelenségig. Még szerencse, hogy le lehet teljesen halkítani.
Bár nincsenek benne eget rengető újdonságok és nem kell órákig elmélyedni a különböző beállításokban, a játékmenet egyszerűsége és tisztasága könnyed, ám mégis tartalmas szórakozást nyújthat mindenkinek, aki szereti a gazdasági szimulátor játékokat.

Clemi

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 5 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 7 |
| Audio: | 4 |
| + | könnyen megtanulható |
| - | az innováció teljes abszenciája |

**6**/10

# HERO X

Kiadó: **Infogrames**

Fejlesztő: **Amazing Games / Worldwide MicroTronics**

Eredet: **Egyesült Államok**

Konfig: **PII 400, 64MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **us.infogrames.com/games/herox_pc_action**







Herótom van tőle.

Talán véletlen, talán nem, de nemrégiben két hasonszőrű, a PC-s világban felettébb ritka játék jelent meg. Az első a méltán nagy sikereket elkönyvelő *Freedom Force* volt (mely még mindig a „végigjátszandók" című kövér listámon várakozik), a második jelen írásunk tárgya, a *Hero X*. Jó dolog minden kezdődő divatot csírájában meglovagolni (ne húzd ki Reiker, képzavar, de olyan szééép!), hiszen nagy mennyiségben kezdenek ömleni Hollywoodból a képregény-adaptációk; jövőre is jön legalább három. Egy a bökkenő, ez a műfaj is (mármint a képregényeké) igényel némi minőséget.

Míg az előbb említett *Freedom Force*-ról szinte csak szuperlatívuszokkal lehet hivatkozni, addig az utóbbi, a *Hero X* jelentősen különbözik tőle. A szuperlatívuszok itt is megvannak, de a jelzők elé oda kell rakni a nagy mínuszjelet.

A játék a nemes egyszerűséggel Smalltown névvel illetett városkában játszódik. Hősünk zöldfülű a törvény védelmezésében, sőt még saját képességeinek tulajdonságaival sincs tisztában. No, mi majd gatyába rázzuk! Ezt vegyük szó szerint, mert a kezdetekkor három klasszikus (és éppen ezért elég uncsi) szuperhős-képességet választhatunk őherótjának a körülbelül egy tucatnyiból. De egy képregényhős kialakításakor nemcsak a csodatételek, de a design is nagyon fontos, tehát a gatyába rázást ne siessük el. Legyünk kreatívak és bátrak. Elmondhatom, hogy „Böbe a szupernő" teljes pompájában legalább még egy extra képességet kapott: olyan röhejesen néz ki, hogy az ellenfelek többsége e rettenetes lélektani hadviselésnek már ellen nem állhat... Meg legalább van valami vicces is a gaméban.

Az extrák kialakításánál ne molyoljunk túl sokat, nincs értelme. Egyrészt a későbbiekben egyre több extrát választhatunk; másrészt (és ez a fontosabb) a *Hero X* nem több, mint egy (lehull a lepel!) reménytelenül egyszerű verekedős játék. Vagyis gyorsan kell nyomogatni az egér gombját és kész.

A küldetések véresen komolytalanok. Körbe kell rohangálni néhány épületet, körbe kell rohangálni az



épületekben és leverni azokat a srácokat, akik elénk állnak. Ha csudálatos pővereink között található távolba ható ártalom, mint például a „tűzgolyók hajigálása", helyzetünk még könnyebbé válik: mielőtt ránk mozdulhatnának a gonoszok – levadászhatjuk őket a pálya túlsó végéről. Ha a halállistánkon szereplő összes rosszarcút megfektettük, visszatérhetünk földalatti bázisunkhoz / a professzorhoz. Általában ő adja ki az újabb balhék színhelyeit, nekünk csak be kell vágódni a legközelebbi telefonfülkébe. No nem átöltözni, a telefonfülke térképként funkcionál (meg a map gomb a térkép bal alján): a térképen rábökünk a riadalmas színekben villogó ekszön helyére, és már üthetjük is a rosszarcúakat – végre.

No, míg ez a szisztem más játékoknál működik (például *Diablo*), addig itt nem. Egyrészt a játéknak nincs hangulata. Első ránézésre a röhejesen gyenge grafikát megbocsátottam, mint valamiféle retro-utánérzést, amolyan „vissza az Amigához" izének titulálva a jelenséget. Csakhogy túl üres és fantáziátlan itt minden, az első egy-két óra játék után nemhogy unalmassá, de lehangolóvá válik a *Hero X* (**Gyeszora? – Reiker**). A tizenhat szín (szerintem annyi, ehe), a debil izometrikus megjelenítés (felülről-oldalról egyszerre) és a riasztó, midi hangzású zenék kikezdik az oly fanatik teszter ellenállásait, mint én.

Ennek ellenére számos segéd- és főgonosznak láttam el a baját - kezdve Enyveskezű Ernőn, keresztül Füstös Ferencen át Dömper Dominikig, hogy a rettenetes Krisztofer Péterről már ne is beszéljek. A játék nehézségeinek ecsetelésére megjegyzem, menteni mentettem néha, de visszatölteni sohasem az ellenfelek rettentő ökle elől menekülve kellett. Az ok prózaibb: fagyott a játék. Pedig nekem még szerencsém is volt - kollégák panaszkodták, hogy ilyen és olyan konfigon a játék eddig még emberi szem által nem látott Windows-hibaüzenetekkel függesztette fel önnön- és a számítógép működését.

Mit is tehetnék hozzá e nagy ívű kritikához. Mivel egyéb pozitívumokról nem tudok a továbbiakban beszámolni, ideje rátérni, mitől is rossz a *Hero X*, mint játék. Mint program. Mint emberiség elleni bűntett. Pedig az orvosom azt mondta, ne izgassam fel magamat...

Balage

| értékelő | |
|---|---|
| **Látvány:** | 3 |
| **Játszhatóság:** | 4 |
| **Élettartam:** | 2 |
| **Audio:** | 2 |
| + | gyakorló mazochistáknak |
| - | szintén |
| | **3**/10 |

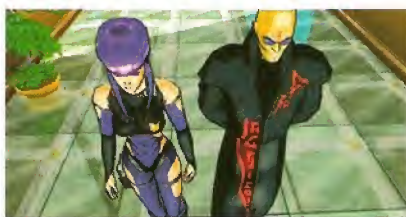
# 1ST CENTURY AFTER
# TSUNAMI 2265

Kiadó: **Got Game Entertainment**
Fejlesztő: **Prograph Research**
Eredet: **Olaszország**
Konfig: **PII 300, 128MB RAM, 3D 8MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.gotgameentertainment.com/tsunami2265**











A böszme nagy robotok mindig is közkedvelt szereplői voltak a videojátékoknak: Japánban nagyjából hetente jelenik meg valamilyen óriásrobotos cucc, de ezeknek ide, Európába (különösen pécére) valahogy soha nem akaródzik eljutni. Nekünk meg kell elégednünk a *MechWarriorok* kínálta játékmenettel – ezek pedig sokkal inkább szimulátorok, mint az ember agyában adrenalináradatot (mondhatnánk: tsunamit ;) elszabadító akciók. Az is furcsa, hogy az utóbbi néhány év legemlékezetesebb, mecheket felvonultató lövöldéje nem Japánból, hanem a tősgyökeres amerikai Monolithtól érkezett: a *Shogo: Mobile Armour Division*-ről van szó ugyebár. A *Shogo* sikeresen ötvözte az akkoriban pofásnak számító grafikát (egyes verziószámú LithTech motor) a japáni meches rajzfilmek legnagyobb kliséiből összefoltozott történettel – utána meg a nagy semmi, a folytatásról szóló pletykák a mai napig pletykák maradtak. Mai élveboncolásunk tárgya, a *Tsunami 2265* sem a Felkelő Nap Országából, hanem a Nagyszerű Pizzák Földjéről érkezik: talján testvéreink az elkövetők.

## NEON GENESIS TSUNAMION

A *Tsunami 2265* háttértörténete akár egy jó anime-sorozat felvezetése is lehetne: a távoli jövőben (igen: 2265-ben) járunk, a Föld pedig romokban hever egy hatalmas, Japán partjaitól elinduló áradás (igen: Tsunami) miatt (**Akkor szökőár. – Reiker**). Bolygónk populációjának jelentős része villámgyorsan beadja a kulcsot, a túlélők pedig egy új (nemzetek fölött álló) államot szerveznek, ez a Terrestrial Republic. Az új állam még nem jelenti azt, hogy az emberiség levetkőzte volna az áradás előtti mentalitását: itt is a befolyásos zaibatsuk (óriáscégek) által alkotott elit uralkodik, akik mindent behálózó hatalmukon kívül a titokzatos, E.L.E.N.A. kódnevű energiaforrást is maguknak akarják, ám ekkor... Stop, a történetből többet nem árulok el, csak annyit, hogy két hős (Naoko és Neon, az előbbi női hölgy, az utóbbi fiatal legény) irányítása lesz a feladatunk, akik hirtelen a fent említett titokzatos energiaforrás körül kirobbant bonyodalmak kellős közepében találják magukat. A szépen csavarodó sztori egyébként a *Tsunami* legfőbb erőssége: ugyan szintén bőven merít az anime-történelem bőséges klisé-kosarából, de van benne annyi eredetiség, hogy már csak kíváncsiságból is érdemes („Vajon most ki árult el kit, és különben is mi a fene történik?" – faktor) végignyomni miatta a játékot. Stílushoz a forma: a *Tsunami* ízig-vérig akciójáték, melynek ugyan van kaland-módusza is (az akciórészek során hőseink óriásrobotokat irányítva pusztítják az ellent, kétféle fegyverrel – lézer és rakéta – felszerelkezve) ahol hatalmas nagy épületekben kell mászkálnunk – de ezek a részek is inkább az akcióról (értsd: lövöldözésről) szólnak, néhány kapcsoló elfordítását vagy egy energiaforrás semlegesítését én nem nevezném brutális puzzle-nek. A robotos akciórészek jók, de az én kényes ízlésemnek kissé egyszerűek: a kétféle fegyver erősen lekorlátoz a változatos harci taktikák kialakításában (a *Shogoban* ennél sokkal több lehetőségünk volt), és a 3rd person nézőpont (ebből legalább két féle van: egy közelebbi és egy távolabbi nézet) sem szolgálja mindig a terep átláthatóságát. Nagyon idegesítő tud lenni például, ha azért krepálunk be, mert a rosszkor / lassan forduló kamera miatt nem vesszük észre a mögöttünk vadállat módjára lődöző ellenséges rémet.

## ELVETÉLT KÍSÉRLET

A fejlesztők javára legyen mondva, hogy ha a játékmenetben nem is, de a grafikai megjelenítés terén legalább kísérleteztek, azaz jó érzékkel vállalták be a konzolokon manapság oly népszerű cel-shading technikát (aki nem ismerné, az egyrészt vessen egy pillantást a képekre, másrészt pedig tudatosítsa magában a látványt: valószínűleg sok ilyen, rajzfilmszerű háromdés megjelenítéssel fogunk még találkozni a közeljövő játékaiban). A probléma nem is az alkalmazott technológiával, sokkal inkább a konkrét megvalósítással van. Hőseink (és az általuk vezetett robotok) még csak kinéznek valahogy, de a környezet a legnagyobb jóindulattal is középszerű. A *Tsunami 2265* olyan, mint egy félresikerült vasárnapi ebéd: a krumpli finom, a saláta zamatos, de a hús teljesen ízetlen – kár érte.

Liquid

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 4 |
| Élettartam: | 5 |
| Audio: | 5 |
| + | hangulatos |
| - ... de egyes elemeiben elvetélt alkotás | |

**5**/10

# FARSCAPE: THE GAME

Kiadó: **Simon & Schuster Interactive**
Fejlesztő: **Red Lemon Studios / Visual Sciences**
Eredet: **Skócia / Egyesült Királyság**
Konfig: **PII 450, 64MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.farscapegame.com**







A *Star Trek*, a *Babylon 5*, a *Sliders*, a *First Wave* és az *X-Akták* mellett a *Farscape* minden idők egyik legnépszerűbb és legnézettebb sci-fi sorozata az Egyesült Államokban. Rockne S. O'Bannon kreációja egy korunkbeli űrhajós, John Crichton odüsszeiáját meséli el. Egy féregjárat messzire repíti otthonától, egy olyan univerzumba, ahol a Peacekeeperek (nevükkel ellentétben) kényuralma tartja rettegésben a jámbor lényeket. Crichton egy Moya (nem Carlos) nevű, élő űrhajón találja magát, és miközben a hazajutásáért küzd, tagja lesz a maroknyi ellenállók csapatának. A nem éppen eredeti történet, szintén nem éppen eredeti karakterekkel, olcsó trükkökkel, de profi forgatókönyvírókkal nagy sikert aratott - jelenleg a negyedik széria fut a tengerentúlon.
A Simon & Schuster Interactive ezt a sikerhullámot szeretné meglovagolni, a sorozat rajongóit kényeztetni, és mellesleg talán egy kis zsebpénzt is kasszírozni. A skóciai telephelyű Red Lemon Studios (korábbi műveik: a *Braveheart* PC-re, az *Aironauts* pedig PS-re) kreativitásának kellemes bizonyítéka a *Farscape: The Game*.
A *„Game"* valahol az első tévés sorozat vége felé játszódik. A Moyát támadás éri, hőseink szétválnak menekülés közben. A hajótöröttek egy polgárháború közepébe csöppennek. A feladat lényege: össze kell gyűjteni a harcostársakat. Kezdetben két karaktert irányítunk (Crichtont és Chianát, az önfejű tolvajlányt, akinek álcázási képessége jól jön, mikor az ellenség soraiban észrevétlen kell osonni), ikonokra kattintva egyszerűen válthatunk egyikről a másikra. Általában együtt mozognak (a feladatok összetettek, szükség van minden egyéni képességre), de sokszor célszerű csak egyikkel, vagy másikkal nekivágni. A többiek: a piciny Rygel, az egykori uralkodó. Ka D'Argo, a luxán harcos, a leghalálosabb a csatában. Az egykori Peacekeeper, a gyönyörű Aeryn Sun, szintén remek katona. Pa'u Zotoh Zhaan, aki ugyan kék nőnek látszik, de valójában egy 800 éves növény! Ő a csapat gyógyítója - egy-egy „kanna bisszel" kezeli őket.

A játék tulajdonképpen egy modern *Diablo* klón. Teljesen 3D-s izonézet, billentyűkkel elforgatható. Irányítás a megunhatatlan „point-and-click" rendszerű. Ballal célzás, jobbal lövés. A csaknem 40 Red Lemon kreáció és a másfél tucat „kopirájtos" kreatúra csakúgy, mint a fegyverek 3 fő (színkódos) osztályba lettek sorolva. Fizikai, kémiai, energia. Ezek szerint némelyek csak egy bizonyos típusú fegyver tüzétől hajlandóak megadóan elfeküdni. A küzdelmek lényege a lövés, oldalazás, legtöbbször 5-6 ellenféles „kumite". Eleinte inkább gyötrelmes, mint szórakoztató. Szerencsére az életerő és energia a nyugisabb időszakokban újratöltődik. Ha nem élünk a karakterváltás lehetőségével, egyszerű utasításokkal (állj, kövess, harcolj, menekülj) irányításunk alá vonhatjuk csapattársainkat.
A leküzdött teremtmények helyén nem pénz, hanem fegyverek, muníció és egyéb csere illetve vásárlási alapot jelentő eszközök maradnak. A pályák meglehetősen nagy méretűek (az embereinknek van radarjuk, ami minden terep- vagy élő objektumot feltüntet), és - megint csak egy *Diablo-s* déja vu – a Town, mindenkor elérhető infógyűjtési, gyógyulási, kereskedelmi célra.
25 – kis túlzással – különböző, hangulatos környezetben játszódnak a küldetések. Nem túl részletgazdag, vagy ötletes pályák ezek; de megint csak a film világának találó átültetései. Villódzó fények, fura növényzet és a bolygó nevetséges natív élővilága. A grafika egyszerűsége mellett szól, hogy akadálytalanul fut az egyszerűbb konfigokon is.
A zene könnyed, szinte légies, a veszélyes szituációkban gerjedő stílusú. A „voice acting" kifogástalan, a filmbeli színészek maguk szinkronizálták karaktereik elektronikus mását. Igazából ez nem a játék rovására írandó, de úgy gondolom elgondolkodtató tény, ami ennek kapcsán felmerült bennem. A fantasztikus (a hasonszőrű sorozatokkal egyetemben a *Farscape* is ebbe a kategóriába sorolható, ugyebár) szó annyit jelent: szertelenül merész képzeletben született. De kérdem én, hol van az a képzelet? Kivétel nélkül, minden epizódmennyiség-orientált space-soap feltételezi, hogy minden bolygó Földszerű, és lakói emberi intelligenciával felfogható irányban fejlődtek. A *Farscape* is csak egy a sok közül, ahol minden idegen lény humanoid, illetőleg bármilyen hangképző szerve légyen is, emberi – általában angol – nyelven szólal meg. Elég lenne ennyi? Nem él senkiben az igény az alaposabban megtervezett, felépített történetek iránt?
A főmenü egyszerűségével az előemberek barlangrajzaival sem veszi fel a versenyt, vizuálisan egyáltalán nem tápláló. Ráadásképpen, hiába kutattam multijátékos lehetőségek után. Pedig, a később – esetlegesen - kiadott plusz lemez, mely tartalmazná a genre idő- és értékállóságát biztosító többjátékos pályákat és kezelő felületet, egyáltalán nem biztos, hogy bárkit is felcsigáz majd csalódottságából.
És szegény teszter, vagy nevezzük inkább előjátszónak mindezek ellenére keményen küzdött, hogy első benyomásai mihamarább a kedves olvasó értő biluxai elé kerülhessenek. Remélhetőleg a Simon & Schusternél is hasonlóképp nekiveselkednek a lehetséges folytatás előtt, mert címszereplő játékuk ugyan átlagon felülinek számít, de némi extra energiával a kötelező darabok sorát is erősíthetné.

Ender Wiggin

Ugye mindenki emlékszik még Brekire a békára, Topira a medvére és méretes rózsaszín barátnőjükre, Missz Röfire? Vagy a két öregre, akik bántó kritikájukkal oly kedvesen illették a szívük szakadtából bohóckodó bábokat, hogy képtelenség volt nem szeretni őket? Nos igen, a jó öreg *Muppet Show*. Bizonyára kevesebben tudják, hogy az őrült humorú bábok megalkotóját Jim Henson-nak hívták, és a sorozat több, mint 30 éven át, töretlen népszerűségnek örvendve ejtette ámulatba a gyerekeket a világ minden pontján.
Ez a bizonyos Mr. Henson létrehozott egy film és játékgyártó birodalmat, amely többek között eleget téve az egyik legnézettebb USA-béli adó - a *Sci-Fi Channel* – kérésének, útjára indított egy sorozatot, a *Farscape-et*. Az első néhány epizódot a valamelyik hazai kereskedelmi adó is műsorára tűzte jó másfél évvel ezelőtt. Aki emlékszik még rá – és még kedvelte is a show-t -, annak talán örömteli hír, hogy PC-s játék formájában kiadásra került hőseink egyik kalandja.
Henson 1990-ben bekövetkezett halála után cégének vezetését fia, Brian vette át, aki viszont ez év elején lemondott vezetői pozíciójáról. A vállalat jelenleg a német EM.TV & Merchandising AG tulajdona, – figyelem, a konszern éppen vevőt keres! **(A sors fura fintora, hogy az öreg Henson egész életében keményen küzdött felvásárlás lehetősége ellen – éveken át mondott NEMet pl. a Disney-nek... - Relker)**

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 5 |
| + gyors, csinos, rajongóknak ajánlatos | |
| - lapos sztori, a film is untig elég | |

**6**/10

# CELTIC KINGS
## RAGE OF WAR

Kiadó: **Strategy First / Wanadoo**
Fejlesztő: **Haemimont Games**
Eredet: **Bulgária**
Konfig: **PII 400, 64MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.celtickings-game.com**



Egyáltalán nem ciki, ha valaki még nem hallott erről a játékról. Csak egy az aktuális tucatból, múlt és jövő nélkül, a stílus szerelmeseinek talán megér egy próbálkozást, de sok meghökkentő újításra ne számítson senki. Tipikus, átlagos RTS - az a fajta, amiből már annyit láttunk, hogy a legjobbak sem tudnák beazonosítani csak a látvány alapján. De nézzük csak, miből nem lett cserebogár!

### KELTA KIRÁLYOK

Nos, konkrétan velük nem találkoztam rövid kalandozásaim során. A játék alapvetően a gall-római háború (na jó, legyen politikai nézeteltérés) témáját próbálja feldolgozni. Nem sok sikerrel ugyan, de gyakorlatilag úgyis teljesen mindegy, mit próbálnak belemagyarázni a pirosak és kékek ádáz háborújába. A gonosz Teuton-lovagok a szemünk előtt mészárolják halomra a békés gall telepeseket, de jön Larax, a vitéz hős, és mindenkit lecsap két mozdulattal. Ha időben odaérünk, a túlélők jókora kalapáccsal a kezükben mellénk állnak, és már össze is állt a nemzeti válogatott, jöhetnek a büszke rómaiak, sírva fognak hazabuszozni!

### VIZUÁLIS ÉLMÉNYEK

A grafika nagyjából a jó öreg *Baldur's Gate* szintjén áll, tulajdonképpen mai napig elég szépnek mondható, a motor 3D-t még nem látott, ezért a leggyengébb gépeken is vígan szórja az 50 fps-t. Az épületek olyanok amilyenek, a táj felejthető, az egységek szintén egy normális átlagot képviselnek, viszont nekem határozottan tetszett a vadvilág ábrázolása. Az elvonuló sereget az erdő széléről gyanakvó farkasfalkák vizslatják, megriadt szarvasok futnak el az agresszívan előrenyomuló viking hősök útjából, a levegőben pedig lomhán szállnak tova az alattuk történő borzalmakról mit sem sejtő varjak (mondjuk hollók is lehetnek, 5 pixel nem elég a pontos ornitológiai elemzéshez). Az animáció szintén ismerős, de kellemesnek mondható, az biztos, hogy nem három állásból raktak össze egy mozdulatsort.

### ZENE FÜLEIMNEK

A játék hangjairól inkább csak annyit, hogy nélkülük is nyugodt lenne az álmom, de azért nem okoznak maradandó halláskárosodást. A zene viszont határozottan jó, talán azért, mert a készítők nem próbálták görcsösen valami korhű dallamvilágot megszólaltatni. Az egyszerű, majdnem vészjósló lantpengetéstől kezdve az elektronikus alapokkal fűszerezett gótikus metálig mindenféle zenét hallhatunk a játék során, és sok másik játékkal ellentétben itt nemhogy feltűnik a zene, de néha érdemes kicsit megállni és végighallgatni egy-egy track-et.

### JÁTÉKMENET, JÁTÉKMÓDOK

A lényeg az „adventure" mód, ez tulajdonképpen egyfajta végigjátszás. Larax egyedül kezd bele a kalandokba, de hamarosan a vidék legderekasabb harcosai veszik körül, és együtt irthatják a kizárólag fekete lovakon ülő ellenséges gyilkológépeket. Eltévedni nem lehet, mindig egyértelmű, merre kell mennünk, hogy jókora tömegverekedésbe keveredjünk. Érdekes tapasztalatokkal gazdagodhatunk: én például itt tudtam meg, hogy sík terepen egy morcos gall paraszt, hátán egy húszkilós kalapáccsal gyalog lesprintel egy lovast...

Single player módban egyszerű kis partikat nyomhatunk a gép ellen. Adott egy térkép, maximum 8 játékos (ebből egy humán ugyebár), és maximum 4 csapat. A cél persze uralni a vidéket. A városunk falain belül sokféle tevékenységet végezhetünk, a populáció-kontrolltól kezdve a harcosok kiképzéséig. Természetesen előbb-utóbb az „adventure" mód is ide fajul. A külső falvak fontos utánpótlási vonalak csomópontjai lehetnek. Az ételt és pénzt szekérrel szállíthatjuk. A katonákat nem árt harc előtt kicsit trenírozni, de jó pénzért hősöket bérelhetünk fel, ők persze sokkal keményebb harcosok, satöbbi, satöbbi... Mint már mondtam, új funkcióval nem találkoztam a játékban, a több éve lejárt érdekességekre meg kár pazarolni a szót.

Multiplayer módban a Single módnál már leírt dolgok érvényesek, csak itt akár többen is játszhatunk egyszerre hálózaton keresztül (nahát!).

A Single és Multi módokhoz a pályaszerkesztővel saját pályákat is gyárthatunk.

### JÓ KIS JÁTÉK EZ

Persze ez szerintem nem igaz, de talán lesznek olyanok, akik élvezni fogják. Elvégre ez a stílus ilyen, ha a játék másmilyen lenne, nem tartozna ebbe a stílusba, így aki ezt a stílust kedveli, az a *Celtic Kings-szel* is el tud tölteni pár kellemes órát. De sokkal többet nem kéne, nehogy Larax miatt szükségessé váljon a *Xanax*...

Freak



értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 5 |
| Élettartam: | 3 |
| Audio: | 6 |
| + | tudod, mire számíthatsz |
| - | tudod, mire számíthatsz |

**4**/10

# DARK FALL

Kiadó: **XXv Productions**

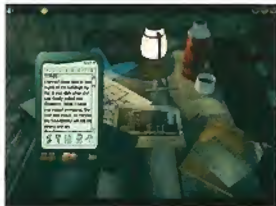
Fejlesztő: **XXv Productions**

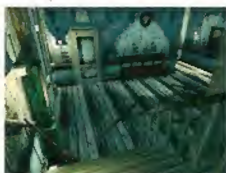
Eredet: **Egyesült Királyság**

Konfig: **P233, 32MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **www.xxvproductions.co.uk/darkfall**





Fél oldalt egy kalandjátékról? - pislogott méreteseket kicsi drac a szerkesztőség falai között. Aztán persze megértett mindent, egy szemvillanás alatt. A játék egyenesen a kompaktról fut, nem igényel semmi extrém vasat, háromdé-gyorsítót meg efféle luxuscikkeket. Cserébe viszont ugyanezt elvárja a tisztelt átlagfelhasználótól is, ne essünk hiú ábrándokba. Első blikkre ugyanis nem fogunk látni semmit, másodikra pedig már nem akarunk. Első dolgunk legyen maximumra tekerni a fényerőt sárgásan forrósodó monitorunkon. Ahá, egy kósza bit, valahol középen! Az első megrázkódtatást követi a második, fix felbontás képében, majd a többi, szépen sorban. Nevezzük meg a gyermeket: bevezető képsoroknak fogom hívni. Pár darab renderelt állókép, összemosott átmenettel, valamint egy vonat, amely mintha már kötelező jellegű lenne. Szólok előre, hogy a játék többi része is hasonló paraméterekkel bír; állóképek csupán, néha egy-egy ajtócsukódással. Hogy minderre mi a magyarázat? Egy szó: Macromedia. Eljutottunk tehát a fő visszahúzó tényezőig: egy ilyen programtól csodákat nem szabad várni. Mégis, látszik a munka ezen a ködhalmazon. Dacára a fix - ráadásképp meglehetősen alacsony - felbontásnak, az állóképek többnyire szépek, letisztultak, néhol talán túlságosan is egyszerűek, de akad köztük gyomorkavaró lila fürdőszoba-jelenség is.

Az irányítás egérrel történik - és ismét eget rengető újítás! -, interakciókat a kurzor elváltozása jelzi. Látható egy felső és egy alsó sáv, melyek közül az előbbi fontosabb: bal oldalt a tárgylistánkat látjuk, átellenben pedig tölthetünk, menthetünk, kiléphetünk (noha nem feltétlenül ebben a sorrendben). Ha valamit használnunk kell, a program egy csavarkulcsot formáz a „célkeresztből". Ekkor elég a megfelelő tárgyon kattintani a listán, máris nyitjuk az ajtókat, feszegetjük a bőröndök zárait ésatöbbi. Az alsó sávban van a szellem-mérő alkalmatosság, ha már sikerült megtalálnunk. Elhalálozni eddig még nem sikerült, úgyhogy csak a történet szempontjából jut némi szerephez.

A történet persze lerágott csont. A főszereplőt üzenet várja testvérétől, aki hallhatóan bajba került egy porfészekben, holmi szellemekkel kapcsolatosan. Hát persze, hogy a segítségére sietünk! „Odaát" az is kiderül, hogy feladatunk többnyire pár firkálmány és nevük megkereséséből fog állni. Nem túl rózsás jövőkép.

És a ráadás. Problémáim akadtak például a hallószervre ható negatív sokkhatással. Feliratozás van, úgyhogy alapvetően nem lenne probléma a lassított felvételhez hasonlatos beszédekkel, ám az már kicsit bosszantó, hogy sem az alig-videókat, sem a kiegészítő elemeket nem lehetséges továbbléptetni, elnyomni. És amíg a sejtelmes, torz vokál be nem fejezi hörgését, semmilyen interakciót nem kezdeményezhetünk, bizony. A kezelés pedig amúgy is érzékeny jószág...

Összegezvén az eddigieket, újfent nem jutottam semmi jóra. Aki rám hallgat, messziről elkerüli, örök kivételként említendő a vakon eltökélt kalandjáték-imádók táborát. Nekik - és csak nekik - szódával még elmegy.

dracoo-[ornottobe]

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 3 |
| Játszhatóság: | 2 |
| Élettartam: | 3 |
| Audio: | 1 |
| + | nem kell telepíteni |
| - | statikus |

**3**/10

# BHAGAT SINGH

Kiadó: **Lumen Phon**

Fejlesztő: **Mitashi Edutainment**

Eredet: **India**

Konfig: **PIII 300, 64MB RAM, 3D 8MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.mitashi.com**







Indiai gyártású FPS, emberek, kurlózum! Tudjuk is le a történelemleckét: ki a fene volt az a Bhagat Singh? No, kérem szépen, ő volt a huszadik század elejének indiai Rózsa Sándora; született forradalmár, akinek már a nagyapja is a brit uralom ellen harcolt, a család egyéb tagjai meg folyamatosan dutyiban / emigrációban voltak különféle, a fennálló gyarmati rendszer megdöntését célzó cselekedeteikért. A korai (kötelező) házasság elől meglóg otthonról, különféle vallási szervezetekhez csapódik, majd baráti körével forradalmi csoportot alakít. Kezdetben csak szamizdatban utaznak, aztán kipróbálják magukat a politikai gyilkosság műfajában is - Singh első ilyen jellegű fellépése nem túl sikeres, mert a kiszemelt angol tiszt helyett véletlenül annak helyettesét lövi agyon. A merénylet után Bhagat barátunk ismertté válik, az angolok nagyon el szeretnék fogni, de ő jól rejtőzik. Vesztét egy látványosnak szánt akciója okozza: bombát akar robbantani a Delphi Közgyűlés folyosóján – meg is teszi, de elfogják. Barátai elárulják, a gyilkosságot is rábizonyítják - Bhagat nem is tagadta soha, hogy ölt, sőt, meglehetősen büszke rá. Az utolsó szó jogán azt kéri a bíróságtól, hogy katona módjára inkább lőjék agyon, mint akasszák - kérése nem talál meghallgatásra, 1931. március huszonharmadikán (huszonnégy éves korában) felakasztják. Jó kis sztori, nem?

Ja, hogy a játék milyen? Az kérem borzasztó, interneten verbuválódott tizenkevés éves amatőr garázsfejlesztők különb grafikus motort képesek írni, mint ezek az indiai fiúk. Az egész indiaiul beszél, van benne kemény kétféle (!) fegyver (dupla revolver és egy shotgun-szerűség), az ellenfelek animációja öt fázisból áll (komolyan), ha lelövöd őket, ott maradnak a levegőben - szóval valami kegyetlenül gagyi az egész, de nem is ez a lényeg. Két darab pontot adományozok neki, mert eddig nem ismertem ezt a Singh gyereket, így a játéknak köszönhetően tanultam valami újat (most már ti is) - az meg, mint tudjuk, a legnagyobb kincs ;).

Liquid

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 2 |
| Játszhatóság: | 2 |
| Élettartam: | 2 |
| Audio: | 2 |
| + | megtanultuk Bhagat úr nevét... |
| - | ... kissé fájdalmas módon |

**2**/10

# BATMAN VENGEANCE

Kiadó: **Ubi Soft**

Fejlesztő: **Ubi Soft**

Eredet: **Franciaország**

Konfig: **PII 450, 128MB RAM, 3D 32MB**

Formátum: **PlayStation 2, Xbox, GBA, GC, PC**

Web: **batmanvengeance.ubi.com**





Ha már a közelmúltban alkalmunk nyílt szám szerint két darab *Spiderman* játékot nyüstölni, s a nagy sikerű *Freedom Force* elszánt harcosait is irányításunk alá vonhattunk, akkor miért ne lenne aktuális egy mostanában jócskán hanyagolt hős, *Batman* kalandjainak feldolgozása? Ezen felbuzdulva adta ki a Ubi Soft a számítógépes megjelenését megelőzően már PS2-es és Xboxos karriert is befutott *Batman Vengeance*-t. Első ránézésre meglehetősen magas fokú hasonlóságot mutat a pár éve vetített *Batman* rajzfilmekben látott ábrázolással **(Tekintve, hogy azon alapszik... ;) – Reiker)**. De mit nyújt maga a játék? A *Batman Vengeance* akciójáték, a bőrpatkányt legtöbbször harmadik személyes kameraállásból irányítva kell magunknak utat törni az ugyanúgy kinéző bitangok között. A Space lenyomásával lehetőségünk nyílik FPS nézetbe kapcsolni, ezt azonban nem sűrűn kell használnunk. Kalandozásunk alkalmával adódnak olyan részek is, ahol bepattanhatunk *Batman* repülő masinájába, illetőleg a batmobil-ba is, egy könnyed helikopteres ill. autós üldözésre. Látványvilágára legjellemzőbb szó talán az, hogy mutatós, noha nem a legkorszerűbb. A robbanások 3 évvel ezelőttinek tűnnek, a tűzeffekt pedig kb. 4 fázisból van animálva. Kissé szögletesek a tereptárgyak és a karakterek, ami viszont jól hangzik, hogy egy középszerű konfigon 1024x768-as felbontás és antialiasing bekapcsolása mellett egészen tisztességes képfrissítést tudott produkálni. Jó pontnak róható fel továbbá az átvezető CG-filmek frekventált feltűnése, a rajzfilmet idéző hangulat, és a tény, hogy a mentést a program maga menedzseli.

Ezek eddig tényleg egy jó játék tulajdonságai, de nem csak erről kell szót ejtenem. Ami rettenetesen lehúzza a programot, az felettébb idióta irányítása, és ennél is szörnyűbb kamerakezelése. Sokszor előfordul, hogy emberünk egyszerűen nem arra megy, amerre mi terelgetjük, egy-egy dupla ugrás alkalmával „elfelejti" kitárni szárnyait, a kamera pedig a mögöttünk lévő fal peremét mutatja – míg főhősünkből egy pixelt sem. Ennek tetejében idétlenül is mozog, s ez bizony az irányításra is kihatással van. Az ilyen hibák, és további kisebb bugok miatt pedig nem nyújt hosszú távon is élvezetes szórakozást.

- furci -

## értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 4 |
| Élettartam: | 4 |
| Audio: | 6 |
| + | egynek jó |
| - | idegőrlő irányítás és kamerakezelés |

**5**/10

# TITANIC

Kiadó: **Kool Dog Entertainment**

Fejlesztő: **ARI Games**

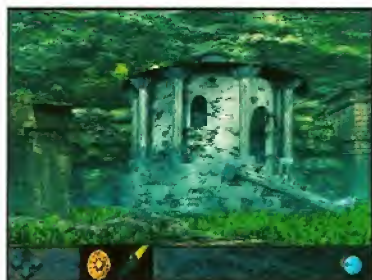
Eredet: **Németország**

Konfig: **P300, 32MB RAM, 3D 8MB**

Formátum: **PC**

Web: **kooldog.netplan.co.uk/titanic.htm**





Azt hiszem, tegnap találkoztam életem legrosszabb játékával, és még nem tudtam eldönteni, hogy ez feltétlenül rossz dolog-e. A játékot *Titanicnak* hívták, előre renderelt grafikával megvert kalandjáték volt a szentem, és az együtt töltött másfél óra alatt megtanultam tisztelni a *Britney's Dance Beat* jellegű gémek mögött rejtőző fejlesztői géniuszt. Indult az egész azzal, hogy a game egy 320x200-ban futkorászó intróban próbálta tudatni velem, hogy a tragikus körülmények közt elsüllyedt Titanicra fogok én mostan virtuális kirándulást tenni, és van valami kör alakú bigyó is, melynek köze van a tragédiához. Okioké, én mindenre kapható vagyok, lendüljünk neki! Ühümmm... ez így nagyon nem lesz jó, hölgyekurak, mi ez itt? Bohó ifjúkoromban én is próbálkoztam a *háromdéstúdióval* (munkásságom csúcsa egy mutáns madár volt), de soha meg nem fordult a fejemben, hogy játék címén próbáljam elsütni azt, amit kiizzadtam magamból. A víz alatt vagyunk, a hangszóró azt mondja, hogy „blugy-blugy", és a fel nyíl megnyomására hirtelen egy teljesen más helyen találom magam. Aha, nem tetszettek fárasztani magukat azzal, hogy a két renderelt helyszín közti utat animációban mutassák be, csak úgy ugrálunk itt mindenfelé, mint a kecskebéka! Elég ciki, mert ezt már a műfaj egyik ősatyjának számító *7th Guest* is tudta, hogy a *Myst* sorozatról ne is beszéljek. Mindegy, akkor ugrándozzunk! (Szól valami zenei is, *Enigma?* Nem. Csak valami klón, a játék egyéb kvalitásaihoz képest kifejezetten kellemes, csak a „blugy-blugy" ne lenne alatta). Upsz, itt valami fal jön, nem lesz jó... de mégis, simán keresztülmentünk rajta, én vagyok a szupermen! Épület jön, sebaj, beleugrunk jól! Kőtábla, rajta *wingdings* betűtípussal valami krikszkraksz, gondolom az első megoldandó logikai puzzle, lássuk! Fél óra tovaszáll, és csekély értelmű önmagam még mindig nem látja át, hogy mi a fészkes fenét is kéne itt csinálni. Felsőhajt, puzzle-mániás, über-kalandjátékfan cimbora áthív. Újabb fél óra, most már ketten bámuljuk a képernyőt meredten. Valamit tologatni lehet, de hogy hova és miért (a hangszórókból öt másodpercenként: „blugy-blugy"), azt nem sikerül kiderítenünk. Cimbora a fejét vakarja, esti mozira hivatkozik, lelép. Exit gomb keres, nincs ilyen, mindegy, alt + efnégy, a blugy-blugy elhallgat. Megnézem még a cédé tokját, valami német multimédiás kutyafüléket fejlesztő cég csinálta, elgondolkozom egy fenyegető email lehetőségén – de inkább kikapcsolom a gépet, és imádkozom, hogy álmomban ne kísértsen ez az izé. blugy-blugy. blugy-blugy. blugy-blugy....

Liquid

## értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 2 |
| Játszhatóság: | 1 |
| Élettartam: | 2 |
| Audio: | 2 |
| + | Öregeeem... |
| - | ez nem játék |

**1**/10

# ANTZ EXTREME RACING

Kiadó: **Empire Interactive / L.S.P.**
Fejlesztő: **Supersonic Software**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Konfig: **PII 400, 64MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC, PlayStation 2, Xbox, GBA**
Web: **www.empireinteractive.com/products/EldisplayProducts.asp?prod=35**





Na, ha valami gyerekeknek való, akkor ez az. „Z" a hangyának, vagy valamelyik rokonának a bőrébe (illetve kitinpáncéljába) bújva kell versenyeznünk. Az elején kiválasztjuk a szimpatikus karaktert, legyen mondjuk maga a főszereplő, azaz „Z" (Azt nem értem, hogy ha egy ábécé alapján neveznénk el egy hangyabolyt, hogyan elég az a pár betű. Nem kerülhetjük el, hogy több Z, illetve TY, netán DZS hangya legyen, nemdebár?). A futamok egy bajnokság köré szerveződnek, mindegyik valamilyen pontszámot ér, amelyet ha megszerzünk, feljebb és feljebb kerülünk a hivatalos listán. Ez azért fontos, mert az utolsó versenyre kizárólag ötödik, vagy annál jobb összesített helyezéssel nevezhetünk be. Na ez az, ami nekem nem jött össze...

Mint minden autó(?)versenyt, ezt is azzal kezdtem, hogy bekonfiguráltam magamnak a billentyűzetet: A gyorsítás, Y fékezés, satöbbi. Már itt kiderült, ebben a játékban furcsa módon van „fel" is... ilyet normális autó nem csinál, ezért azt elkonfiguráltam valamelyik másik gombra, aztán el is feledkeztem róla. Nem kellett volna...

Az első pár versenynél mindenféle zöldségekből összerakott járgányokon kellett tovasuhanni, felszedni a pickupokat (virágok formájában), aztán szétlődözni az ellenfeleket, illetve turbóra kapcsolni. Mivel nem akart elindulni a masina, átkonfiguráltam a gyorsítást valahova a billentyűzet egyik eldugott zugába (véletlenül se zavarjon) a „fel" pedig az A gomb lett. A masina elindult! Itt meg is jegyezném, hogy a billentyűzet átkonfigurálásának lehetőségét illene manapság a programba beleépíteni, ne kelljen emiatt folyton kilépni.

Később már nem ezekkel a járgányokkal kellett menni, hanem például simán futni azon a négy lábon, amit a Teremtő a hangyáknak adott. Ezen a kocogóversenyen véreztem el legelőször, hiszen a „fel" gombra – hollárihó – ugrott egyet Z barátunk, ahelyett, hogy a többiek után iramodott volna. Mikor megtaláltam a „gyorsítást", kiderült, hogy ugyanaz a „hátranéz" gomb is, de így nehéz volt versenyezni, elképzelhetitek. Ha az irányítás anomáliájától eltekintünk, aranyos program az *Antz Extreme Racing*: még azt is kipróbálhatjuk, milyen hangyaként snowboardozni snow nélkül. Gyerekeknek ideális, csak azt ne lessék el, hogy csak akkor győzhetünk, ha a többieknek folyamatosan keresztbe teszünk...

Patrik

### értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 4 |
| Játszhatóság: | 5 |
| Élettartam: | 5 |
| Audio: | 4 |
| + | jó hangulat |
| - | bonyolult irányítás, kevés verseny |

**5**/10

# BIG SCALE RACING

Kiadó: **HD Interactive**
Fejlesztő: **BumbleBeast**
Eredet: **Hollandia**
Konfig: **PII 266, 32MB RAM, 3D 8MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.bigscaleracing.com**





Könnyű szórakozásra vágytál? Megkaphatod, feltéve, ha az számodra nem a „pick up this and shoot the others" féle arcade-os őrület, hanem vezetéstechnikai bemutató. A *Big Scale Racing* ugyanis éppen ebben van a csúcson: tíz különböző modellkategória, és mind másképp viselkedik. Alapnak kapsz egy első kerék hajtású nehézkes és lassú kocsikát, amellyel legalább a pályaíveket megtanulhatod. Aztán lesz négy kerék hajtású, hátsókerekes, erősebb, satöbbi... modell, melyet őrülsz, ha értelmesen körbevezetsz a pályán. A progiban található pályák egyébként valódiak, és felületük nem mindig egyenletes, a huppanókra figyelni kell.

## JÁTÉK ÉS VALÓSÁG

Részletes és élethű fizikai modellel van dolgunk. Emiatt a hosszabb egyenesben nem érdemes riszálni a kocsikát, mert hamar szembekerülünk a mezőnnyel. A nyújtott, gyors kanyarok előtt érdemes tehát kicsit elvenni, vagy pumpálni a gázt, hogy stabilizáljuk az autót – kivéve, ha a kocsi épp ezt nem szereti. Van ugyanis olyan autócska, amely gázelvételre iszonyatosan megúszik és befordul, de a csúcs – vagy inkább a mélypont – a kamion modell. Ez majdhogynem vezethetetlen. A fékezés alatt rendre elveszti a hátsó tapadást és megpördül.

## A TÖBBIEK

Az AI nagy dicséretet érdemel, rendesen megnehezíti a helyzetünket. Az ellenfelek gyorsak és jól védekeznek, néha persze butákat hibáznak és megpördülnek, gyakran okozva tömegkarambolt – a tömegkarambolnál meg pont az ellenkezője fontos, mint a tömegszexnél: maradj ki belőle! (**Khm. - Relker**) Kellemes meglepetés volt, hogy van, amikor esik az eső: ez főleg a négykerekes kocsikkal élmény, a többivel inkább szenvedés.

## GRAFIKA

Megvan az elfogadható szint, és nem is nagyon tapasztaltam akadozást. Különösen szép az eső esetén a felvert vízpermet, de a kipufogó és a gumik füstölése is gyönyörűre sikeredett.

## ÖSSZEGEZVE

Egy nagyszerűen játszható, szép grafikájú programot kapunk, az egyik legjobb AI-vel, amit valaha láttam. Talán hiányzik belőle az igazi RC autók bütykölése, vagy legalább egy kis „pénzt kapok-fejlesztek" lehetőség. A karrier mód is csak alapszinten van, pedig a program elviselne egy mindenre kiterjedő – a kisautó megvásárlásával kezdődő, és csak később fejlesztgető – játékmenetet.

Patrik

### értékelő

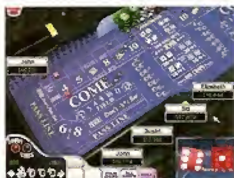
| | |
|---|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 8 |
| Élettartam: | 7 |
| Audio: | 5 |
| + | nagyszerű AI, kiváló fizikai modell |
| - | egyszerű, mint a mákos guba |

**7**/10

# REEL DEAL CASINO QUEST!

Kiadó: Phantom EFX
Fejlesztő: Phantom EFX
Eredet: Egyesült Államok
Konfig: P266, 32MB RAM
Formátum: PC
Web: www.phantomefx.com







Forgott a rulett kerék. Az aránylag kis számú játékos az asztal körül elég nagy zajjal leplezte a kis tétekkel kapcsolatos közönyét – elnyomta a golyócska pattogását, útban a végzetünk felé. Hárman azonban néma csendben, feszülten figyeltük a digitális kijelzőt; vajon ezúttal melyik szám villan fel? Én sosem éreztem a bátorságot, hogy kockára tegyem nem létező vagyonom, de a játékra jogosító kártya mellé automatikusan dukáló keményvalutát markolva izzadó tenyeremben, sokszor izgultam két barátom nyerő szisztémájának sikeréért. Ennek már majd' tíz éve, és én azóta sem voltam kaszinóban.
Néha a meglepően egyszerű játékok képesek felvenni a versenyt a rendkívüli grafikájú, mozgalmas vetélytársaikkal, a monitor előtt unalmukat űzni próbálók lelkesedéséért. A Phantom EFX már jelentős rutinnal bír a hasonló kiadványok fejlesztésében, nem nehéz megjósolni: a *Reel Deal* szintén sikert fog aratni. Az egyszerű interfész, és nagytotál kaszinóvilág - ami a szemünk elé tárul -, ugyan nem ígér sokat, de aki „leül" játszani valamelyik asztalhoz, bizonyosan átél majd valamit a „bekezdésben" felemlegetett fizikai reakciókból, még akkor is, ha csak virtuális anyagiakkal garázdálkodhat.
13 kaszinójáték (a rengeteg nyerőgépről nem is szólva) több tucat válfaja, teljes szabályismertetéssel – és a szerintem hasznos angol szókinccsel, zsargonnal -, megspékelve a magyar tévéből is ismert *Kenóval* jó szórakozásra csábít. Aki csak pénzt szeretne gyűjteni, próbára tenni a tudását és szerencséjét, egyszerűen csatlakozhat bármelyik asztalhoz, ahol 3D-s, jópofa karikatúra ellenfelek várják tétjeit. Aki tornarendszerben, felvértezve a jó szerencsével a cég fődíjáért szeretne inkább harcba szállni, azt is tárt karokkal várják, úgy bizal Pihenésképpen a ház szalonzenekara italodiszkó slágereket játszik nagybőgőn, pianínón...
A maga egyszerűségével igazán tökéletes játék ennél már csak akkor lehetne jobb, ha FP nézetből barangolhatnánk egy hiperreális 3D motor alkotta világban, krupié lányokkal incselkedve, valami Dzsémszbond küldetés szálait bogozgatva. Tehetségtelen jósként, csak annyit mondok: egy ilyen játék sincs már messze!
Jómagam a különböző elméletek, szisztémák – vicc nélkül, léteznek ilyenek, amikkel lassan, kis lépésekkel, de tuti lehet nyerni - bevetésére is alkalmasnak találtam a *RDCQ*-t, és mindenkinek merem ajánlani; kipróbálásra, örökbefogadásra.

Ender Wiggin

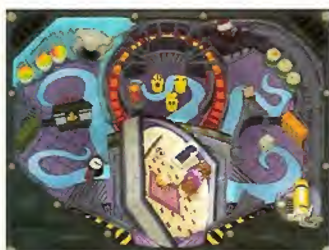
értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 9 |
| Élettartam: | 9 |
| Audio: | 7 |
| + | remek „szerencse" algoritmus |
| - | a nyeremény nem váltható KP-re |

**8**/10

# MONSTERS INC. PINBALL PANIC

Kiadó: Disney Interactive
Fejlesztő: Disney Interactive / Sapient
Eredet: Egyesült Államok
Konfig: P200, 32MB RAM
Formátum: PC, Mac
Web: Nincs honlapja






A marketing szakma és a modern pénzgyártási technológiák házasságából született egyik legújabb torzszülöttel állunk szemben. A *„Szörny Rt."* című animációs film sikerei után egyértelmű volt, hogy pár diploma-túladagolásban szenvedő igen nagy tudású szakember nem fog addig nyugodtan aludni, amíg nem árasztják el a világot a film szereplőit ábrázoló bögrékkel, ágyneművel, mobiltelefon előlappal, energiaszegény reggelivel, és mindenféle egyéb, az átlagember számára teljes-séggel nélkülözhetetlen termékkel - köztük persze a játékipar műremekeinek számító (egy hét alatt összetákolt) szoftvercsodákkal. Egy jó filmből így nem mítosz lesz, mint régen, hanem egy gagyi, minden sarkon megkapható olcsó termék, amit csak az ovis korosztály tud élvezni, de ők is csak a következő szuperhőst ábrázoló cukorka megjelenéséig. Erről mondjuk Harry Potter tudna igazán sokat mesélni...
Maga a játék unalmas, kicsit sem látványos, a motiváció legzsengébb csíráját is képes nélkülözni, emellett még azzal is eldicsekedhet, hogy csak egyetlen pályával rendelkezik. Ez nem kis bátorságra utal a mai világban, amikor egy komolyabb flipper program már 3D-s grafikával és rengeteg helyszínnel kápráztatja el a játékosokat.
A hangok unalmasnak indulnak, de lassan átcsapnak idegörlőbe, egészen addig a pontig, amíg az ember egy határozott mozdulattal kitépi a hangfalak kábeleit. Az „irányítás" nem konfigurálható, ami igen vidám dolog, de ha valaki még mindig nem nevetne, az majd fog, ha megtapasztalja a billentyű leütése és a program reakciója közötti fél másodperces időeltérést. A nehézségi szintet is állíthatjuk (scary vagy horrifying), de ez csak a golyók számára van hatással, ami szintén a készítők minden bizonnyal több hónapos izzadságos munkájának köszönhető.
Mást nem is igen lehet a játékról elmondani, bár még megemlíteném az egyetlen pozitív vonását: a bevezető animációt, amiben a játék host-ja, Randall intéz pár szót azon szerencsétlenekhez, akik tévedésből felinstallálták a programot, és valami fatális félreértés következményeképpen el is indították.
Szerény véleményem szerint ha valaki csak flipperezni szeretne egy jót, jobban jár a Windows beépített 3D flipperével...

Freak

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 2 |
| Játszhatóság: | 1 |
| Élettartam: | 1 |
| Audio: | 2 |
| + | nem a győzelem a fontos... |
| - | ...részvétünk |

**1**/10

# MICRO COMMANDOS

Kiadó: **Wanadoo / Monte Cristo**

Fejlesztő: **Monte Cristo**

Eredet: **Franciaország**

Konfig: **P 300, 64MB RAM, 3D 16MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.montecristogames.com/Grande%20Bretagne/ImageInterface/MCintro.htm**









A Monte Cristo játékaira általánosan jellemző, hogy főként a gyerekeknek szólnak, és csupa meseszerű szereplőik vannak. A *Micro Commandos* hősei parányi gagyarászó űrlények, akik a maguk pici életterüket akarják megteremteni itt a Földön, ha már egyszer erre tévedtek, itt landoltak. Na persze a dolguk nem lesz olyan egyszerű, hiszen nem csak a Földön élő többi élőlény próbálja meg őket ebben megakadályozni, hanem az űrből utánuk érkező kommandó is. Az életterük megteremtéséhez fel kell építeniük egy kicsi bázist, ahol saját maguk állítják elő az élelmüket, az energiájukat; saját üzemet, iskolát, hangárt, kórházat, és minden egyéb olyan épületet felépítenek, ami az életben maradásukhoz elengedhetetlen.

Induláskor egy négy pályából álló oktató küldetés során a program alaposan kitanítja, hogyan kell irányítani a kis csibészeket, és melyik épületük mire való. Az oktató pályák után fokozatosan nehezedő 12 küldetés vár a vállalkozó kedvű játékosokra. Ezekben a küldetésekben különféle feladatokat kell elvégeztetni a kis űrlényeinkkel, így például adott mennyiségű kaját összeszedni, elbontani és elhordani valamilyen tárgyat - de nem lövöm le a poénokat. A kis csapatban három féle lény fordul elő: a dolgozó, a katona és az építő. Az építő csak az épületeket hajlandó felhúzni, és a járműveket vezetni. A dolgozó, mint az a nevében is benne van, csak a bázisuk működéséhez szükséges anyagokat hordja szakadatlanul; a katona pedig csupán harcolni hajlandó. Egyetlen dolog, amire mindhárom féle lény használható a generátoruk forgatása, az ugyanis olyan, mint egy mókuskerék. Ha beleküldöd azt, aki éppen ráér, szépen elkezdi forgatni, és termelődik az áram. A bázis fennmaradásához és fejlődésükhöz három dolog szükséges. Először is ugyebár a kaja, amit a saját konyhájukban állítanak elő a különféle helyekről összeszedett emberi élelmiszer maradékokból, az elektromos energia, amit a generátorukkal vagy a konnektorokból ill. az eldobált ceruzaelemekből nyernek. A járművek, az épületek, az eszközök gyártásához pedig egyfajta speciális nyersanyagra van szükségük, amit az általuk „warehouse"-nak **(Raktár. - Reiker)** nevezett építményükben állítanak elő, a környezetükben összeszedett minden egyéb tárgyból, így például az újságpapír, egy szerszámos láda, egy csavarhúzó vagy akár egy pár cipő.

Ebben a játékban nem a harc és a „vérontás", hanem a kis űrlények életben maradása a legfőbb cél. Az a tény, hogy időnként meg kell őket védeni valamilyen ellenségtől korántsem annyira fontos, mint a kis társaság életben tartása. Hogy miről is van itt szó? Hát először is: mint a legtöbb élőlénynek, nekik is táplálékra és pihenésre van szükségük. Ha megéheznek vagy elálmosodnak, rendre maguktól elvonulnak a konyhához kajálni, vagy a hálóhelyükre csicsikálni. Nincs is ezzel semmi baj, csakhogy a kajáláshoz rengeteg élelmiszer kell nekik, amit saját maguknak kell összeszedni, és a nagy munka közben állandóan megéheznek és elálmosodnak, ráadásul a konyha és a hálóhelyük működéséhez elektromos energia kell. Ha bármelyik elfogy, akkor megáll az élet: nem hajlandók tovább semmit csinálni és egy idő után elájulnak.

Hiába van hát egy csomó kaja: ha nincs áram, nem tudnak enni és nem tudnak aludni, mert nem működnek az épületek; éhesen meg álmosan pedig nem dolgoznak, nem gyűjtenek több energiát és nem hordják a konyhába a nyersanyagot. Szóval ez egy ördögi kör, és ezt a kört kell megfelelő stratégiával szinten tartani.

Sajnos a kivitelezés hagy némi kívánnivalót maga után. Itt most elsősorban a megjelenésre gondolok. Hát igen, a grafika meglehetősen silányra sikeredett; mondhatnám azt is, hogy egyenesen pocsék. Maga a környezet illetve a helyszínek kivitelezése még úgy ahogy elmegy és hellyel közzel valóságosnak látszik, de a saját bázisunk, és az ott lévő építmények, nemkülönben maguk a kis űrlényeink elég alaposan elnagyoltak. Az egész játékot illetve a történéseket madártávlatból nézhetjük, a képet körbe lehet forgatni teljes 360 fokban, na és persze közelíteni és távolítani is lehet a nézőpontot - bár ez a látványon inkább ront, mintsem javítana. A hangok? Nos, vannak hangok. Meg zörejek, meg persze valamilyen könnyen felejthető zene is szól aláfestésnek, de csak a menü alatt. Az űrlényeink amolyan csecsemős gagyarászással **(gügyögéssel :) – Reiker)** nyugtázzák, ha valamilyen feladatot kapnak, az építők kalapácsa csattog, a dolgozók valamilyen szürcsölő hangot hallatnak, miközben épp szedik fel a nyersanyagokat, a katonák fegyvere pedig szintén kiad valamilyen hangot, miközben az ellenséggel harcolnak.

Összességében elmondhatom, hogy remek kis program - a gyerekeknek remek szórakozást nyújthat és még egy egyszerűbb konfiguráción is tökéletesen futtatható. Eltekintve a grafika gyengeségétől a játékmenet ötlete jó, a srácokat néha alapos gondolkodásra késztéti, és szinte egy percre sem engedi lankadni a figyelmet.

Clemi

## értékelő

| | |
|---|---|
| **Látvány:** | 4 |
| **Játszhatóság:** | 5 |
| **Élettartam:** | 5 |
| **Audio:** | 4 |
| + remek szórakozás a gyermekeknek | |
| - gyenge grafika | |

**4**/10

# EMPEROR
## RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Kiadó: Vivendi Universal / Sierra Studios
Fejlesztő: BreakAway Games / Impressions
Eredet: Egyesült Államok
Konfig: PII 400, 64MB RAM, 3D 4MB
Formátum: PC
Web: emperor.sierra.com







idén korán érnek a tűzvirágok... >

Stratégák kiáltsátok: halleluja! Az *Emperor* Kína misztikus, ősi történelmének hajnalába tesz kirándulást. Ennek a nagyformátumú isten-szimulátornak a segítségével a hajdan volt császárkori Kína több mint háromezer éve játszható újra, a kezdetektől egészen... egy új kor beköszöntéig. Isten-szimulátornak nevezném, mert a stratégiai játékok legbonyolultabbjai közé tartozik. A játékosok feladata egy-egy város felnevelése, bölcsődés kortól a felnőttkor küszöbéig, már ha a városoknak van ilyen. Sejthető, hogy ez a program nem harcorientált, sokkal inkább a gazdaság, a fejlődés, az építés fogalmakra terelődik a hangsúly, bár valós időben csordogál a játékidő és bizony nem egyszer portyázó barbár hordákkal kerülünk összetűzésbe, netán a környező városállamok vetik fejlődő gazdagságunkra kapzsi pillantásukat.
A történet fonalát valahol Kr. e. 2100 körül kapjuk markunkba, és el sem eresztjük hét császári dinasztián, majd' háromezer éven keresztül. Krisztus után az ezerkétszázas évek elején egy fiatal, mohó és harcias nép születik Ázsia ölében... A mongolok hatalomehsége nem csak a Kelet-Európában élő népeket érintette kellemetlenül, de a túlsó tekén is nagy változásokat kényszerítettek ki: mongol császár ült a Sárkánycsászár trónjára. A játék fejlesztői a lehető legtöbbet megtették, hogy érzékeltessék az idő múlását, és az egyik valaha volt legnagyobb birodalom fejlődését. Hét nagy dinasztia uralkodása alatt igazgathatjuk majd városunkat, kezdve az újkőkorszakbeli Xia-királyokkal, át a Shang-, Zhou-dinasztiákon az északi Songokig.
A játék egyik érdekessége, hogy a kínai asztrológiai jegyek is befolyásolják működésünket. A csillagok együttállása és a nevezetes események szimbólumai összefonódnak. Példának okáért, ha császárunk a ló jegyében született, az aktuális ló-évek nagy valószínűséggel bő termést és kevesebb „load game"-et eredményeznek. Az éremnek persze két oldala van, egyes jelek nem kedvezőek számunkra, így vigyázni kell, mint Stone nyomozónak a Patkány évében. Nem csak az égi állatok, de a kereszténységnél idősebb vallások is, mint a buddhizmus, a taoizmus és még sorolhatnám, jelentős kihatással vannak a mindennapok embereire – ergo gazdaságunk fejlődésére is. Ha ügyes kisfiúk vagyunk és szépen termelünk, legendás hősök látogatnak hozzánk. Míg egy-egy nagy harcos tartózkodik birtokainkon, garantált a fejlődés ugrásszerű növekedése **(Gondolom párhuzamosan a szaporulaté is :) – Reiker)**.
Az *Emperor* egyszeri küldetésekből és egy hosszabb lélegzetvételű kampányból áll. Az egyszeri küldetések tulajdonságait mi kalibráljuk be a kezdet kezdetén, a kampányban ezek adottak. Kína háromezer éves történetét hét plusz egy - oktató - küldetésen keresztül játszhatjuk végig, mindegyik cselekménye más és más dinasztia uralkodása alatt bonyolódik. A küldetések tetszés szerinti sorrendben választhatók, de egyre nehezebb a megadott célokat teljesíteni. Eleinte elég pár száz embert sárból tapasztott viskóikból valami ellenállóbb építménybe nevelni, a vég felé közeledve már egész metropoliszok kreálása, híres építmények felhúzása és a vándorló hősök kegyeinek megnyerése a feladat.
A játék külön érdekessége (eltérően fajtestvéreitől), hogy akár nyolcan egyszerre is játszhatják, egymással szövetkezve, de akár a másik legyőzésére törekedve. A játékmenet sajátosságaiból következik, hogy ezek hosszú, akár nagyon hosszú lélegzetvételű meccsekké alakulhatnak. Csak fulladás ne legyen a vége. Ha a barátságos együttműködés mellett dönt a csapat, közös cél lehet a Kínai Nagy Fal megépítése, vagy valami hasonló kaliberű építmény összerakása (a piramis nem ér, azt már összelegózták a Távol-Nyugaton). Az egymás elleni játékban is hasonló célunk, de a favorit nyer, vagyis a leggyorsabb. További egyedi jellemzője a játéknak, hogy mindenki saját térképpel és nyersanyagforrással rendelkezik, információt a többiektől csak megegyezés vagy kémek útján lehet nyerni.
Összefoglalva: a Sierra új játéka egy tradicionális város-manager program. Számos érdekes apró újítás lelhető fel benne (hiszen csak így eladható), de lényegében szinte semmi maradandó, emlékezetes fícsört sem produkál. Jómagam a *Zeus: Master of Olymus* kapcsán mélyültem el legutóbb ebben a stílusban, az *Emperor* játékmenetében és külsőségeiben alig-alig tér el másfél éves elődjétől. Akinek a *Zeus* bejött és szeretné újra végigjátszani picinykét más fűszerezéssel: hát hajrá.

Balage

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 4 |
| Játszhatóság: | 5 |
| Élettartam: | 4 |
| Audio: | 4 |
| + | a türelem rózsát terem |
| - | évekkel ezelőtt is volt már ilyen |

4/10

THE GREATEST BATTLES SERIES

# AUSTERLITZ NAPOLEON'S GREATEST VICTORY

Kiadó: **Shrapnel Games**

Fejlesztő: **BreakAway Games**

Eredet: **Egyesült Államok**

Konfig: **PII 266, 64MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **www. breakawaygames.com/titles/austerlitz**









Míg számos Napóleon végzetét feldolgozó stratégia született, hatalmas győzelmeiről annál kevesebb. Ironikus, hogy a nyertes csatákról szóló játék a *Waterloo: Napoleon's Last Battle* motorját és képi világát használja, de ez a legkevésbé sem fogja eltántorítani a játékélménytől a legelvetemültebb stratégákat. A legelvetemültebbeket nem, de a többieket talán igen...

A mű 1805. december másodikájának epikus méretű ütközetét eleveníti fel. Ebben a csatában Napóleon és hatvannyolcezer embere majdnem kilencvenezer főt számláló osztrák-orosz szövetséges csapatot vert tönkre, olyan sikeresen, hogy e csata kimenetele évekre meghatározta az akkori Európa hatalmi viszonyait: Franciaország egyértelmű hatalmi pozícióba került, Ausztria megalázó békét kellett, hogy kössön - az orosz cár pedig visszamenekült csapatainak maradékával hazájába.

Tehát a győzelem óriási előnyökkel kecsegtet, de a játék nehéz, szinte napóleoni képességekkel kell rendelkeznie az elkötelezett játékosnak, ki a nagy tábornok nyomdokaiba kíván lépni. Azért nem olyan vészes a helyzet, Napóleonnak nem volt load / save lehetősége, ugye. Tehát az *Austerlitzben* megvan a lehetőség a történelem újrajátszására, de akár a Koalíció oldalán is a lehetőség, hogy megállítsuk a francia sereget. Az utóbbi valamivel könnyebb. Természetesen babrálhatunk a nehézségi fokozatokkal is, a gépi játékos meglehetősen felkészült, nehéz ellenfél. Sokat segíthet szakmai sikereinken, ha a kétjátékos módot választjuk (így is lejátszható minden csata), majd ellenfélnek valamelyik családtagot, pl. nagypapit ültetjük a másik székbe. A mókát mellőzve a gyakorlópályák végigbogarászása után érdemes néhány csatát két gépi ellenfél prezentálásában végigmozizni - a játék minden lehetőségének felismerése érdekében. A csapatok irányítása és az összetett taktikai mozgások véghezviteléhez nem árt némi előzetes tapasztalat. Sajnos a kezelőfelület első ránézésre bonyolultnak tűnik, a sok ilyen-olyan parancsgomb számomra már néhány lejátszott csata után is azt az érzést erősítette, hogy ezt szebben is meg lehetett volna oldani. És most még nem is a grafikáról beszélek...

Számos extra huncutság bonyolítja a hadvezéri babérokra vágyó játékos dolgát, ilyen például az időjárás. A köd vagy az eső nem csak díszítőelemként funkcionál, de a látótávolságba és az egységek mozgásába is beleszólása van; no persze ez kétezer-kettőben szerintem már alapkövetelmény. Ennek ellenére ebben a játékban az időjárás okozta viszontagságok több mint valószínű, hogy kezdő játékosok számára csak további bosszúságokat fognak okozni. A játszhatóság további rovására írhatóak a kezelési nehézségek is (**Az időjárás mit vétett?! Ha az nincs, ma Moszkva franciául társalog... - Reiker**), többek között a rendkívül sok parancsgomb fejben tartása, a jól áttekinthető nézet eltalálása még a gyakorlottabb gémerek számára is nehézségeket okozhatnak. A kétdimenziós térképen például az egységek néha úgy látszanak, mintha egymás tetején álldogálnának, de rájuk közelítve már egészen más alakzatot vesznek fel.

A csatamező madárlátta nézete első pillantásra megdöbbentő. Teljes komolysággal jelentem, hogy pillanatokig dermedten pislogtam: évek óta nem láttam C64-es grafikát. No persze van itt 3D-s forgatás meg zoom, de darabos, lassú és nehézkes, mintha az első generációs Voodoo-kártyák küzdenének a rettenetes adattömeggel (**Cinikus anakronizmus. Kell az nekünk? – Reiker**). A háttér, és a rajtuk mozgó csapatok látványvilága is visszatetszést keltett (szomorú, hogy le kell ide írnom a szót): igénytelenek. De nagyon. A zenét azonnal kikapcsoltam, mert nem szeretek midi-hangzástól rosszul lenni, az effektek pedig éppen csak jelzik, hogy valami történik a terepen.

Számomra kínlódás volt tesztelni ezt a játékot, de jelzem, hogy komoly dolgok vannak benne. Sajnos ezeket a „komoly dolgokat" csak a legedzettebb és legelvetemültebb stratégáknak tartja fenn az *Austerlitz*. Éppen ezért hibaként rovom fel, hogy csak hosszas tanulás után képes belemélyedni a játékos kedvű felhasználó, tehát itt szó sincs. Kötöm az ebet a karóhoz, szerintem ez baj, és visszasírom az olyan nagyszerű csodákat, mint például a *Shogun: Total War*.

Balage

értékelő

| | |
|---|---|
| **Látvány:** | 2 |
| **Játszhatóság:** | 4 |
| **Élettartam:** | 7 |
| **Audio:** | 2 |
| + | hardcore stratégaképző |
| - | riasztóan igénytelen külsőségek |

**5**/10

# MEGAMAN X5

| | |
|---|---|
| Kiadó: | CAPCOM |
| Fejlesztő: | CAPCOM |
| Eredet: | Japán |
| Konfig: | PII 233, 64MB RAM |
| Formátum: | PlayStation, PC |
| Web: | www.capcom.co.jp/capcom-pc/rockmanx5 |











*Megaman* kortalan klasszikus. Tipikusan olyan játék, amit 7 évestől 77 éves korig játszik a jónép. A Capcom által kreált – s mára az egyik legkedveltebbé vált – hős 1987-ben köszönt ránk először NES-en, a japán Famicom rendszereken pedig *Rockman* néven vált ismertté. Ha létezik olyan gamer, aki ne ismerné a szériát, annak két hasonlatos címet tudnék felhozni az aranykorból, ezek a Konami *Contra* játékai, illetve a már régóta nem létező Ocean által kiadott *Turrican* projectek **(Azok Factor 5 / Rainbow Arts játékok. Az Ocean tudtommal csak és kizárólag a SNES-es *Super Turrican 2*-t forgalmazta. – Reiker)**. Stílusbeli meghatározás alapján tehát akciódús, oldalra scrollozós platform / shoot 'em up-ról van itt szó, mely 15 év után sem vált egyhangúvá; bizonyítja ezt eleddig megjelent számtalan epizódja, s népes rajongótábora. A manga játéksorozat PlayStation-ös berkekben már RPG-s feldolgozást is megélt, *Megaman Legends (Rockman Dash) 1, 2* címek alatt. A *Megaman X* sorozat ötödik tagja ugyancsak PS-re fogant, nem is mostanában; ám mi PC-sek csak most élhetjük meg ezt a hagyományőrző 2D-s gyöngyszemet – jóllehet a széria azóta már tovább avanzsált a fentebb említett konzolon.

Választható főhőseink (természetesen) Megaman és az őt segítő Zero lesznek. A két karakter tulajdonságai eltérnek egymástól. Míg megaemberünk marad jól bevált kézi ágyújának használatánál, addig Zero közelharci kvalitásait csillogtatja meg lézerkard-szerű fegyverével, ezen kívül jóval agilisabbnak tűnik, mint híres-neves cimborája. A történeti szál amolyan „mangásan orbitális hülyeség", jó értelembe véve, persze. A meglehetősen abszurd sztoriban szó esik itt a Földet fenyegető zuhanó űrbázisról, élőlényeit veszélyeztető elszabadult vírusról, egyszóval van itt minden, mi SAM site-nak ingere. Az első pálya után, ahol az örökös főellenséget, Sigmát kell első ízben lezúznunk, lehetőségünk lesz további 8 pályarész közül választani, melyek végén egy-egy kisebb kaliberű főellenség, ún. Maverick vár ránk. Ezek az elő-főellenségek nem jelentenek különösebb kihívást, legtöbbjük esetében elég odamenni és szimplán csépelni őket; ám akadnak olyanok is, melyeknél kisebbfajta taktikák alkalmazása szükségeltetik. A nyolc opponens nem csak a történet továbbhaladásához jelentő szerkezetek összefabrikálásához szükséges elemekkel szolgál majd, hanem főhőseink számára is hátrahagy valami powerup jellegű cuccot, bővítve ezzel mozgási, illetve támadási képességük kezdetben igencsak szegényes tárházát.

Hogy is néz ki maga a játék? Grafikailag nem sikerült messze túlszárnyalnia elődjeit, no nem mintha ez különösebben baj lenne egy klasszikus pilléreken alapuló produkciónál, mindenesetre igényesebben is meg lehetett volna valósítani. Felbontás tekintetében 640x480-ra számítsunk, ámbátor nem lesz rosszabb a minősége, mintha magasabb felbontást is támogatna. Az átvezetők többnyire csak állóképek „tologatásából" álló animációk, semmint képkockánként rajzolt animék – sajnos. A látványvilágban tehát nincs semmi extraordináris, a játék készítői nem voltak hajlandóak semmiféle kompromisszumra az X sorozatban, sokkal fontosabbnak tartották a tradíciók megőrzését. Audio téren is hasonlóképpen gondolkodtak, többnyire meghagyták az előző részek szimpatikus hangeffektjeit. A progi muzsikáira sem tudnék panaszkodni, nagyon eltalálták és kellemesek, meg végtére is mi önthetné bele jobban a „retro" spirituszt egy kult játékba, mint a régi korokat idéző zenei felhozatal. Meg kell azt is említenem, hogy rengeteg a felesleges idegesítő rész, sok helyen a legkisebb hiba elkövetése miatt kezdhetünk újra egy hosszabb pályaszakaszt, ennek ellenére az irányítással semmi gond nincs. A program igazi hátránya talán csak rövidségében tükröződik: nem tart túl sokáig végigtolni, de mindenképpen esszenciális szórakozást nyújt azoknak, akik szeretik a *Megaman* játékokat, a mangát, az emulátoros hangulatot, vagy egyszerűen csak nosztalgiázni szeretnének egy, a letűnt korok hagyományait becsben tartó játékkal. Inkább csak nekik merem bátran ajánlani, mások elvárásait lehet, hogy alulmúlná.

furci

**értékelő**

| | |
|---|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 5 |
| Audio: | 8 |
| + régi korok hangulatát idéző kuriózum | |
| – kissé régimódi köntösben | |

**7/10**

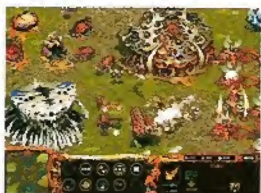
# ATROX

Kiadó: **Interactive Ideas**
Fejlesztő: **Joymax**
Eredet: **Korea**
Konfig: **Celeron 300, 64MB RAM, 3D 2MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.atrox.co.kr**











„Micsoda?! *StarCraft?*"

Ha legközelebb meglátom valahol a Joymax Co. nevét, előretartott kereszttel, hangosan imádkozva elmenekülök a helyszínről. Bár a vírusirtók még nem ismerik ezt a típust, egy gyakorlottabb user simán eltávolíthatja ezt a veszélyes adathalmazt a gépéről, mindössze egy olyan fejlettebb verziójú fájlkezelőre van szüksége, ami támogatja az úgynevezett törlés funkciót...

Azt hiszem, kedvcsinálónak (na nem a játékhoz, hanem az uninstallhoz) ennyi is elég lesz, de ha valaki még mindig úgy érzi, ki kell próbálnia ezt az *Atrox* nevű remekművet, az olvasson csak tovább - az oldal végéig talán sikerül elűznünk ezeket az ártalmas, sátáni gondolatokat. Na persze nem rossz játék az *Atrox*, bár a megítélés csupán értékrend kérdése - mondjuk egy budget mezőnyben határozottan eléri a „közepesen semmilyen" szintet... Lássuk csak, miféle forradalmi újításokat, cyberkulturális mérföldköveket sikerült a készítőknek elénk varázsolni ebben a hihetetlenül egyedi és még véletlenül sem *StarCraft* klón, korszerű, kultuszgyanús játékban!

## AZ ELSŐ SZÍVROHAM

Az intro, ugyebár... egy közepesen látványos CG animáció, aminek már az első másodperce is megfakult emlékeket kelt életre. Mindjárt kiderül, miféle emlékekről van szó. Adott ugyanis egy sci-fi környezet, konkrétan egy bolygó felszíne, egész pontosan valamiféle ipari központ, ahol épp csak beesteledett és épp esik az eső. Ebbe a szürreális és soha nem látott képbe hirtelen egy leszállóhajó robban be, amolyan Harrier farkú, természetesen még soha egyetlen filmben sem használtak ilyet :). A hajó kicsit küzd az időjárással, de végül is sikerül egy épület előtt leszállnia. Az eső természetesen nem áll el, sőt... A koedukált akciócsoport letrappol egy fém rámpán és máris egy hidraulikus kapu előtt találják magukat. Ugye, senkinek nem ismerős? :) A kaput egy számkóddal sikerül kinyitni, majd feltárul hőseink előtt az épület belseje: sötét fémfolyosó, kontakthibás padlóvilágítás, szétlőtt falak, lógó kábelkötegek, síri csend. A katonák csípőmagasságban cipelik óriási fegyvereiket, vállukon lámpa... James Cameron itt már valószínűleg a második doboz nyugtató után kutatna remegő kezével, miután sikerült meggyőznie magát, hogy talán nem az öngyilkosság a legjobb megoldás, és talán csak véletlen a megdöbbentő hasonlóság. Mert bizony ez eddig az *Alien* sorozat második részének (*A bolygó neve : HALÁL*) kezdő képsora pofátlanul lemásolva **(Nem. A kezdő képsorok: űrben sodródó Narcissus, egyre közelebb és közelebb a nézőhöz. Vágás: a komp belseje. Mindent dér lep, a kamera a „körbepászta" után megállapodik a kriogenikus kapszulán, amin egy pillanattal később már a közeli monitor „Proximity Alert"-je tükröződik... - Reiker)**. Láthatunk még pár jelenetet valami véres harcból, feltűnik néhány robot és néhány henger alakú tartályban tárolt idegen organizmus, csak hogy biztosak legyünk benne: igen, ez egy lopás... Az animáció végén hőseink párezer agresszív robottal találják szembe magukat, de szerencsére az alkotók megkíméltek minket a látványtól, ahogy a legyőzhetetlen titánok végső csapást mérnek a robotok végeláthatatlan hadára. Persze az is lehet, hogy ők végezték paradicsompüréször ű állapotban - lényeg, hogy egy nagy kérdőjel marad a nézőben a klip végén. Bennem például az a kérdés fogalmazódott meg, hogy vajon miért ugyanolyan a kézi lőfegyverek és a leszállóhajó kétméteres ágyúinak hangja? Borzalmas, sötét, felgöngyölíthetetlen talány ez...

## JÁTÉKMENET

A felállás a következő: vannak az emberek, a robotok, és a csápokkal rendelkező, nyálkás lények. Ez a három népség hihetetlenül utálja egymást, és minduntalan csak bántó szándékú megnyilvánulásaik vannak, amivel persze csak elszomorítják egymást, és csak háborút gerjesztnek úton-útfélen. Miután kiderül, hogy egy 2D izometrikus nézetű RTS játékkal van dolgunk, hirtelen megint minden olyan ismerős lesz. Újabb véletlen? Eddig sem hittem a véletlenekben, de ezen a ponton már az emberiségbe vetett utolsó hitem is kezd összeomlani... Naná, hogy ez nem a *StarCraft*, hisz ez az *Atrox*. De



akkor mégis mi ez a nagy hasonlóság? A válaszhoz én kevés vagyok, az ilyet soha nem is tudtam megérteni; de úgy látszik vannak emberek, akik beérik a kevésnél is kevesebbel, és egyáltalán nem céljuk az életben maradandót, vagy legalább érdekeset, újat alkotni. Hála nekik, itt az *Atrox*, jöhet a tapsvihar, és aki még nem unja a kaptafát, essen neki, és unatkozzon pár órát, addig is telik az idő.

Kezdjük az alapoknál! Adott egy főépület, és körülötte pár apró egység, amik két dolgot tudnak. A közelben fellelhető nyersanyagokat beszállítani a főépületbe (forradalmian újszerű ötlet...), és egyéb épületeket építeni. Remélem, nem jutok miatta a Pokolra, de most nem mennék bele az épületek fajtáiba. Több okból is. Egyrészt majdnem tökéletesen ugyanazok az épületek építhetők fel, mint ezelőtt már tucat másik hasonló játékban, másrészt meg nem hiszem, hogy bárki is lenne az országban, aki félóránál többet töltene el ezzel a játékkal. Ha mégis kedvet érezne hozzá, akkor már inkább *StarCraft*, az talán mégsem véletlenül lett legenda... A lényeg, hogy a sablon itt is tökéletesen működik. Először csak 3-4 féle épületet építhetünk, de ahogy ezek készen vannak, lehetőségünk nyílik újabbakat felépíteni, vagy a régieket fejleszteni. Vannak katonai, energiagazdálkodási és kutatási célú épületek, így gyárthatunk harci egységeket, védelmi építményeket és belső ellátást biztosító objektumokat. A laborokban pedig remek, új találmányok segítségével ezeket tehetjük még



Kis hazája megbecsüli az *Atroxot* - Koreában a KPGA (Korea Pro Game Association) hatalmas, több fordulós tornát rendezett a lelkes egységtologatóknak, amivel a helyi játékokat boncolgató kábel-TV (GameBC) élőben sugárfertőzött.



hatékonyabbá. Természetesen a játék során egyre összetettebb alapállásból kezdhetünk bele egyre nehezebb küldetésekbe, viszont mindig fő cél a központi figuránk megvédése és az ellenség totális megsemmisítése.

## GRAFIKA / HANGOK

Nem szép, nem csúnya. Mivel 2D, és ez a stílus az elmúlt évek során nem sokat tudott fejlődni, így annak ellenére, hogy 3-4 évvel ezelőtti a szint, kielégítőnek mondható. Nem túl részletes, viszont bizonyos robbanások, tüzek határozottan jól sikerültek. A menü szintén erős közepes, a kurzoron cikázó villám viszont valami hervasztóan amatőr... Összesen két felbontásban (640x480, 800x600) játszhatjuk a játékot, ami szintén nem valami kimondott 21. századi színvonal... Az ingame kezelőfelület egyszerű, de ronda... Az ikonok egyszínűek, így leginkább egy rejtvényújság feladványárára emlékeztetnek, amikor az a cél, hogy a színes képekhez meg kell találni a megfelelő egyszínű sziluettet. Aki látott már hagyományos 2D real-time stratégiát, az tökéletesen el tudja képzelni az *Atrox* grafikáját; semmi extra fantázia nem kell hozzá, mint ahogy a készítők sem nagyon nyúltak ehhez az „eszközhöz". Az *Atrox* hangjai akár az idegek elleni, mindent elsöprő roham utolsó vonalát is képviselhetik. Iszonyat kevés hang van felvéve, minden parancs kiadásakor ugyanazt a pár szót halljuk, ez egy perc alatt kikészíti az embert. A zene mintha csak egy összekarcolt bakelitről szólna; néha gondol egyet, és számot vált, amúgy meg zajos és kaotikus, semmi köze az aktuális történésekhez. Érdemes kikapcsolni... Ennél többet a témánál nem lehet és nem is érdemes időzni.

## HARC

Már ha ezt annak lehet nevezni... Két színes „csürhe" összefut egy pusztán, és mindenféle (szintén színes) dolgokat vágnak egymáshoz. Természetesen közben a saját testi épségük nem elsődleges szempont, vagyis az egész egy Fradi-Újpest meccs utójátékára emlékeztet. Az AI szerepe a harcban nulla, minden egység addig támad, amíg tud. Ez persze jelentős mértékben megnehezíti az esetleg taktikázni kívánó játékosok (micsoda őrült ötlet ez egy stratégiai játékban...) dolgát, hiszen az örökzöld, tuti nyerő taktika a következő: a nagyobb és több az jobb! Na persze ennyire azért nem vészes a helyzet, pl. egy egység kiválasztásakor a CTRL gombot lenyomva az összes hasonló típusú egységet kiválasztjuk, és így már akár a híres „átkaroló hadművelet" végrehajtása is kilép az elérhetetlen álmok komor homályából és szigorú valósággá válik minden hatékonyságával és kultuszával együtt. Bár most így hirtelen nem is tudnék többet kiemelni az *Atrox* rengeteg taktikai lehetősége közül, biztosak lehetünk benne, hogy még évekig tartó kutatómunka után is újabb harcmodorokat fejleszthetünk ki játék közben. Na jó, ez rossz vicc volt :).

## EGY KIS LÉLEKTAN

Szeretjük a *StarCraft-ot*? Hát persze. Bár én magam sosem voltam *SC* rajongó, ezután megtanultam értékelni ezt legendás hírű játékot. Na, többek között ezért jó az *Atrox*. Segítségével betekinthetünk a stílus kukájának legaljára, máris jobban értékelve így a felszínen barnuló banánhéjakat. Bár kétlem, hogy ez lett volna a Joymax célja a játékkal - lényeg, hogy ezért már megérte kiadni. Persze nem nekik, hanem az így már tisztábban látó és értékelő játékosoknak. Számomra nem világos, hogy ha már az eszközök adottak, miért nem képes valaki egy kis fantázia segítségével valami érdekességet csempészni a készülő játékba. Az Atrox még akkor is bukás lenne, ha annak idején ezt adják ki a *StarCraft* helyett. Egyszerűen fogalmazva: gyenge darab... Unalmas, ötlettelen, idegesítő. Nagyon nagy baj lehet a világgal, ha ennyire nem a megfelelő emberek ülnek a megfelelő helyeken. A zenében ezt hívják borzalmasan rosszul sikerül feldolgozásnak (megjegyzem, manapság divat). Nem hiszem, hogy túl nagy erőfeszítésbe került volna legalább a *SC* fajaitól kicsit elszakadni, de valamiért mégis maradt a protoss, human, zerg trió, természetesen – elég bugyuta módon



- átnevezve (intellion, hominian, createse). A már említett intrót pedig szintén nem értem. Persze, ha viccnek szánták, köszönjük, jót röhögtünk; bár ez akkor is az a vicc, ami másodszor már idegesítő, harmadszorra pedig kimondottan zavaró. Talán aki most lát életében először ilyen játékot, el fog vele tölteni pár napot, de én nekik is inkább javasolnám a *StarCraft-ot*, vagy *Dark Reign 2-t*, esetleg (csak mazochistáknak) a *Metal Fatigue-ot*. Sőt, még a jó öreg *Dark Colony* is jobban a géphez láncolja az embert, pedig az sem egy kimondott ékessége a játékiparnak.

## KIVÉGZÉS

Aki nagyon unatkozik és elég toleráns embernek ismeri magát, az vessen rá egy pillantást. A többiek viszont messze kerüljék el ezt a játékot, ha szeretnék ép elmével kihúzni a nyugdíjig. RTS fanatikusoknak egyenesen tilos belenézni - nem lenne jó, ha túl nagyot csalódnának kedvenc stílusukban... Véleményem szerint az erre fordított pénznek lett volna jobb helye is :(.

Freak



értékelő

| | |
|---|---|
| **Látvány:** | **4** |
| **Játszhatóság:** | **6** |
| **Élettartam:** | **3** |
| **Audio:** | **2** |
| **+** | **StarCraft** |
| **-** | **... 2002-ben?** |

**2/10**

# MECHWARRIOR 4
## CLAN'MECH PAK

Kiadó: **Microsoft Game Studios**

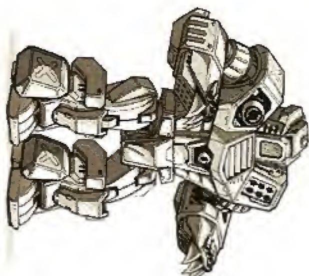
Fejlesztő: **Cyberlore Studios / FASA Studio**

Eredet: **Egyesült Államok**

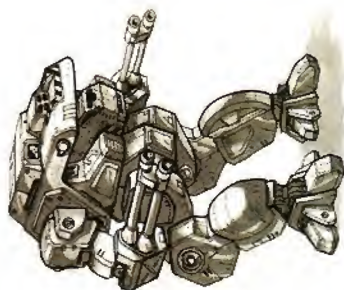
Konfig: **PII 300, 64MB RAM, 3D 8MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.cyberlore.com/games/mechpak2.html**









Valami nagyon felpörgött a böszme nagy robotok háza tájékán. A *MechWarrior 4* nem a legújabb játék, megjelenése után annak rendje és módja szerint meg is jelentek hozzá a kiegészítő lemezek, majd hosszú ideig csönd. Most meg egymás után két bővítmény is érkezik, igazi örömhír. A múlt hónapban bemutatott *Inner Sphere* kiegészítőről csak azért meséltem jókat, mert felidézte a régi szép (irodalmi és...) robotos élményeimet, de a lemezen található pár megabyte igazán nem feszítette szét az adathordozó kereteit.
Itt is ez a helyzet - tizenhárom ropogós dollár pedig szerintem sok harmincegynehány megáért, plusz *Vengeance* Patch 3 és a *Black Knight* Patch 1 javításokért. Persze a játék kitűnő, minden vele kapcsolatos programocska gyöngyszem, ha mégoly pici is. Csak senki ne higgye, hogy nem pofátlanság olyasmiért pénzt követelni, aminek a nagy részét a hivatalos honlapról is le lehet tölteni, na. Következzenek az újdonságok:

**Masakari:** nyolcvanöt tonnás jószág, a kemény drukkerek igazi kedvence. Felépítése irigylésre méltó: nagy fej, kicsi lábak. Hatékonyan osztja az áldást távolabbra is, páncélzata a gyártó büszkesége, a ferro-fibrous (**Fémszálas. – Reiker**) ötvözet, mely biztos borzasztó kemény. Fejlesztett gukkerrel meg sok kicsi, közepes és nagy rakétával megtalálható a vaskereskedések polcain. A levegőbéli úszkálást hanyagolja - de nyolcvanhárom km/h csúcssebességével, mint a gepárd.

**Kodiak:** régebbi gépezet, a játék egy korábbi korszakából, a *Ghost Bear's Legacy* kiegészítőből ismerős lehet. Amilyen nagy, olyan gonosz is. Igazi középtávú harcos, az összes fegyvere is ilyen távolságból a leghatékonyabb, ugrórakétájával meg hol itt, hol ott. Kicsit lassú egyesek ízlésének, de fegyverzete igazi halálosztást ígér, nosztalgia a régi időkből.

**Arctic Wolf:** közepes nagyságú páncélzat, a sebesség felnyomatva a szinte hihetetlen 115 km/h álomhatárig, a lukak betömködve közelharci fegyverekkel: kész a harapós farkas. A négy saját fejlesztésű (értsd: clan-missile) rakétaszóróval az ilyen típusú rombolóeszközök ellen kevésbé ellenálló ellenfeleket pillanatok alatt amortizálja. Mindezek ellenére nagy ügyességet és sok gyakorlást követel ennek a masinának az ügyes és precíz használata, csak profiknak!



**Cauldron-Bron:** kitűnő fejlesztés, mindössze hatvanöt tonnás nőstény valami elképesztő mennyiségű büntetést képes elviselni, mialatt majdnem százzal cirkál a terepen. A robot hatékony harcos is, annak ellenére, hogy csak LRM, Clan LBX ACs, Clan ER közepes lézerek feszítenek rajta.

**Streak MRM:** Hosszas fejlesztés eredménye ez az új rakéta, mely a korábbi Clan Streak közép hatótávolságú célkövető rakétáját hivatott leváltani. Jobbak céltartási tulajdonságai, nagyobb távolságot képes megtenni, ennek ellenére érdemes meggondolni használatát. Mivel viszonylag kicsi a sebzése, és a profibbak már úgyis megtanultak célozni, érdemes a hatékonyabb rombolóeszközök használatát igényelni.

**Enhanced Optics:** ez egy kétélű fegyver, pedig nem is. Mármint nem fegyver, hanem fejlesztett célzókészülék, a zoom hatékonyságát növeli. Van, ki szereti, hiszen kukkolásra, mesterlövészkedésre, kis majmocskákként a levegőben ugráló robotok móresre tanítására remek, de: a fő képernyőből sokat foglal, így meglehet, védtelenek leszünk a közelünkbe lopakodó és tockost adó bestiák ellen. Mindenesetre nem hülyeség, és a játék hangulatába szervesen illeszkedik.

**Factory:** a Solaris VII piszokbolygón fellelhető multiplayer pálya, sok rozsdás vassal és málló vakolattal.

**New Gothem:** a város-pályák mindig is jól sikerültek voltak a *MechWarrior* sorozatban, és erre sem lehet rossz szavam. Okosan felépített, jól játszható pálya, az előző részek hangulatát idézi.

Nos, körülbelül ez lenne az, amit érdemes tudni a *MechWarrior 4* legújabb kiegészítőjéről; akinek kedve szottyant rá, de mégsem adna pénzt a CD-re, akkor... vegye meg DVD formátumban, így is rendelkezésre fog állni. Ismét jó pontszámokat fogok adni az értékelőben; de ez a fajta rendszer, hogy havonta-kéthavonta kiadunk néhány apróságot, nem biztos, hogy tolerálható magatartás - aztán meg a fejlesztők lesznek majd felháborodva, ha jól letapossuk a székházukat munkagépekkel.

Balage

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 6 |
| Élettartam: | 5 |
| Audio: | 6 |
| + | Kraftwerkék is ezzel játszanak |
| - | kevés ez egészséges kiegészítőnek |

**6**/10

# ALIENS VERSUS PREDATOR 2
## PRIMAL HUNT

Kiadó: **Sierra Studios / Vivendi Universal**
Fejlesztő: **Third Law Interactive**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PIII 550, 128MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC**
Web: **avp2.sierra.com/expansion**







Ijesztően hamar elmúlt az idei nyár is. A szünidőnek vége, munka vagy tanulás vár mindenkire. Kevesebb idő jut majd játékra. Ami talán nem is baj, az efféle tucat termékek piaci jelenléte miatt. A nyár, mint uborkaszezon, nem a kiadók, hanem a fejlesztők számára biztosít némi haladékot. A kiadók egyszerűen a negyedpénzért felbérelt, csipcsup programozó csapatoktól megrendelt küldetéslemezeket passzírozzák a túlterhelt korongvásárra, félpénzért. Valaki megint jól jár. És ez idő alatt a „nagyok" tovább izmosíthatják a karácsony közeledtére szorosabbá váló hajszában nagy reményekkel induló produkcióikat.
Hogy mi végre a (immáron kincstári, kötelességszerű) pesszimizmus? A válasz: *AvP2 – Primal Hunt*. Egy gyengécske add-on a viszonylag sikeresnek mondható második epizód rajongóinak lekenyerezésére. Vagy bosszantására. Telepítéséhez szükséges az eredeti *AvP2* jelenléte! Mindössze karakterenként 3 új pálya mellé vajon miért nem fért fel a CD-re a motor és a futáshoz szükséges alapfájlok (ennek folyományaként közel két gigabájtnyi helyet kell lefoglalni a határányi plusz játékidő kedvéért)? Az üzlet az üzlet. Szaladjunk boltba, hadd lobogjon a hajunk, azt' vegyük meg gyorsan az alapjátékot! Az engesztelésként a lemezen megtalálható rengeteg patch és kiegészítő csak kevéssé enyhíti csalódottságomat.

## MIÉRT KELLETT?

Az újabb cselekményszövevény a Pilóták (ugye emlékeztek az *Alienben* az idegen űrhajóra, és a gigantikus tetemre?) által elhagyott rejtélyes artifakt körül bonyolódik. Ez a bizonyos varázsdoboz szemmel láthatóan hatást gyakorol az idegenekre. A cselekményt 500 évvel megelőzően egy magányos Vadász megpiszkálta a szerkezetet, és az foglyul ejtette (ne kérdezzétek hogyan – dimenziókapu?). Aztán az *AvP2-ben* nem éppen kedves oldaláról megismert Dunya, az orosz amazon, egy nem túl erotikus zuhanyzóbeli meztelenkedés után – barátját további koplalásra ítélve a testi szerelem terén -, egyszerűen zsebre vágja és hazaviszi a táskarádiónak látszó tárgyat. A bázison aztán kiszabadul Predatorunk, a többi kitalálható. A „corporate" az „alien" és a „predator" története számos ponton keresztezi egymást.
Az események szigorúan lineárisan script orientáltak, az MI csak, mint Miokardiális Infarktus van jelen, mesterséges intelligenciának nyomát sem tapasztalni. És ez a bizonyos szívbaj sem az izgalomtól környékezi az embert, hanem a kiszámíthatóságtól kerekedett cinikus vigyort kísérő temperamentumbéli változást súlyosbítja.
A néhány újítás közé tartozik, hogy a katonák mozgásérzékelője ezentúl képes 360 fokban pásztázni. Igen ám, de a bogarak mindig pont a fejünk felett „képződnek", és különben is, mire a sípolás figyelmeztetne, a zene dinamikussá válva prediszponálja az elkövetkezendőket. Itt jegyzem meg, a játék EASY fokozatban is borzasztóan nehéz. Keskeny, zárt térségekben lehetetlen elkerülni a savpermetet, ami bámulatos módon a tárgyakat nem, csak a hőseinket marja. Nem marad más, mint a jól bevált „mentés-újratöltés" rutin. És mivel a játék ragaszkodik az előre megírt folyamatokhoz, nem nehéz memorizálni, hogy honnan érkezik a támadás! A xenomorph küldetést kicsiny arctámadóként kezdjük – ám most nem embert, hanem Vadászt kell telepeteznünk -, ám frusztrálva vehetjük tudomásul, hogy az első pálya végén lesz csak olyan magányos predátor, aki nem tapos agyon az első ugrási kísérlet után hanyag mozdulattal. Törékeny testünk szintén a forgatókönyv áldozata lészen. A legkevesebb rosszat - tulajdonképpen semmit -, az álarcos jeti (értsd Predator) küldetésekről lehet mondani. Ha az ember nagy, erős, láthatatlan (persze csak az emberek számára) és jó fegyverei vannak, akkor még egy gyengécske történetben is feltalálja (és nem feltálalja) magát, nem?

## MIÉRT KELLETT?

A Monolith örökébe lépő Third Law tulajdonképpen megfelelt az elvárásoknak, de a tavalyi LithTech kód mára már kicsit idejétmúltnak hathat. És még mindig aránytalanul hardverigényesnek (izmos gépen a Quincunx algoritmussal + a legjobb beállításokkal sem szaggat, de *GF2-n* kompromisszumokkal lesz csak teljesen folyamatos). A környezet, mondhatni a „díszlet" alig tér el a filmek világát szépen tükröző *AvP2-től*. De az egy év elteltével még mindig giccsesen rikító, a háttérből rajzfilmszerűségükkel ordenáré módon kilógó emberek és idegenek (nem is beszélve az LV1201 szánalmasan gyermeteg állatvilágáról – kistehén és hétfejű sárkány), külsejükkel és mozgáskultúrájukkal semmisé változtatják a monitor előtt annak idején átélt rettegést. A karakteranimáció továbbra is gyenge maradt, nincsenek árnyékok, és az *AvP* világ tradicionális clipping effektusa sem maradt el. Sajnos az új invenciók (pár eddig nem látott fegyver – hálópuska, fléchette és atom-önmegsemmisítő multiban a predatoroknak, WY-102-es mesterlövészpuska, 360 fokban érzékelő tracker és automata ágyúk az embereknek, a mutáns predalien-ek táplálkozással visszanyerhetik energiájukat multiban), nem ellensúlyozzák eléggé a tényt, hogy a *PH* csak egy rosszul koppintott *AvP2*.
És ha már a többjátékos módnál tartunk: 10 új pálya – összesen 21 -, a hagyományos DM, TDM, Hunt, Survivor és Evac stílusban, botok nélkül. Kifejezetten *AvP2:PH* szervereket alig találni a neten, és csak CD kód beírásával lehet mocorogni.

## NEM TUDOM A VÁLASZT, HOGYHA KÉRDEZEL.

A motor mérföldekkel lemarad az idei év nagy ígéreteitől (*UT2003, Doom III*, de még a *NOLF2-től* is – ami szintén LithTech), a játékélmény abszolúte nem kielégítő, utoljára ennyire a *Q2:Ground Zero* mission pack-al fogott mellé pénzéhes kiadó. Jó szívvel nem tudom ajánlani sajnos az *AvP2: Primal Hunt-ot* (talán azoknak, akik célul tűzték ki, hogy a témában fellelhető játékgyűjteményük teljes lesz, csak azért is), legfeljebb azt tanácsolhatom, hogy vegyék elő (vagy meg) az originál *AvP-t* és második részét, mert az garantáltan jobb kedvre derít minden FPS barátot.

Ender Wiggin

| értékelő | |
|---|---|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 9 |
| Élettartam: | 4 |
| Audio: | 7 |
| + | új fegyverek |
| - | minden más |
| | 7 10 |

# OPERATION FLASHPOINT
## RESISTANCE

Kiadó: **Codemasters**

Fejlesztő: **Bohemia Interactive Studio**

Eredet: **Csehország**

Konfig: **PIII 733, 256MB RAM, 3D 32MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.bistudio.com/resistance**





Az amerikai rendező-legenda, Sam Fuller mondta egyszer: ha igazán jól akarnánk érzékeltetni a háború poklát a nézőtéren, akkor fognunk kéne egy karabélyt, és a nézők közé kéne lőni. A cseh Bohemia Interactive *Operation Flashpointja* valami ilyesmit valósított tavaly nyáron - az ártatlanul bámészkodó játékosok közé lőtt. Olyanok voltunk akkoriban, mint a viccbeli paraszt bácsi: sok mindent gondoltunk a játékról de azért EZT igazán nem hittük volna. Az *OpF* maga volt a realizmus, a háború; és voltak pillanatai, amikor az ember komolyan aggódott az életéért. Egy lövés és meghaltál – a taktikai FPS-ek eddig sem voltak túl kíméletesek az emberrel, de a cseh srácok játéka túltett mindenen. A járműhasználat csak hab volt a tortán: gyakorlatilag bármibe beleülhettél, amit csak motor hajtott, a komolyabb járművek (pl. a harckocsik) irányításához pedig több emberre volt szükség – akár csak a valóságban. Voltak persze árnyoldalai is a játéknak; a végeláthatatlan terepekért a grafikai minőség (és a gépigény) frontján elég komoly áldozatot kellett hoznia a fejlesztőknek. A multiplayer nehézkes voltáról is legendák keringtek, a nem túl jól (finoman fogalmaztam) megírt hálózati kód miatt a remélt tömeges összecsapások rendre durva káromkodásba fulladtak. A játék tavaly év végén kiegészítőt kapott (*Red Hammer* – az agresszor szovjet hadsereg oldaláról szemlélhettük az eseményeket), most pedig itt a második számú expanzió, a *Resistance*.

## EGYSZEMÉLYES ELLENÁLLÁS

A *Resistance* történetileg nem folytatása a *Flashpointnak*, hanem előzménye: egy ex-kommandós (Victor Troska) nézőpontjából meséli el az eseményeket, aki belefáradva a gyilkolásba öreg napjait szülőföldjén, a Nogova-szigeten akarja eltölteni. Az ilyen tervek a filmekben se nagyon szoktak összejönni, esetünkben is csúnya vége lesz a dolognak, megérkeznek ugyanis szovjet barátaink, és megpróbálják uralmuk alá hajtani a kis szigetet. Troska fegyvert fog, és néhány helyi földműves kíséretében beveszi magát a közeli erdőbe – megszületik az Ellenállás. A *Resistance* már itt más, mint az elődök: korábban egy jól felszerelt hadsereg állt a hátunk mögött, soha nem kellett amiatt aggódnunk, hogy a következő küldetésre elfogy a muníció, vagy nem lesznek megfelelő fegyvereink – itt kell, nagyon is. Az emberutánpótlás véges, ha kilőnek mellőlünk valakit, nem ugrik rögtön egy képzett bajtárs a helyébe. Ennek megfelelően más misszióstruktúrával találkozunk - lesznek direkt a lőszer / fegyverutánpótlást, illetve egyes járművek meglovasítását célzó alküldetések. A korábbi ígéretnek megfelelően a játék grafikai oldala is jelentős ráncfelvarráson esett át. Ez utóbbi mondjuk már szükséges is volt, a *Flashpoint* már a megjelenésekor sem volt egy rózsabimbó, és így, egy év elteltével néhol bizony már elég csúnyácskának számít. A ráncfelvarrás elsősorban a textúrákat érintette (magasabb felbontásúra cserélték őket és változatosabbak is, mint az eredeti szürkés-zöldes paletta), de az objektumok és karaktermodellek poligonszámát is meglökték egy picit. A látvány még így sem tökéletes, de kétségtelenül jobb ránézni így a játékra, mint három hónapja. A felgyűrt grafika megnövekedett gépigényt jelent: aki magasabb felbontásokban a maximumig akarja tolni a detail-csúszkát, az nem árt, ha jó előre ellátogat a sarki hardver-butikba, és érdeklődik az éppen menő high-end konfigurációk iránt. A sokat szidott hálózati kódot újraírták, most már sokkal stabilabb az egész – az *OpF* multiplayer közösség legnagyobb örömére.

## A HÁBORÚ ÁLDOZATAI

Eddig szinte csak dicsértem itten ezt a *Resistance* gyereket - itt az ideje, hogy feltegyem a sötétített lencsés (direkt az ilyen játékok gonosz megkritizálására tartogatott) szemüvegemet is. Két fő probléma van itt, kérem szépen: a brutálisan hosszú átvezető jelenetek és a nem túl eszes AI. Az átvezető jelenetek hosszúsága miatt már a *Flashpointnál* is szívtuk a fogunkat, de itt aztán végképp kikerültek a kontroll alól ezek a (nyilvánvalóan mozi-mániás) cseh fiúk. A bevezető ingame-mozi közel fél órás, és a későbbiekben is lesznek olyan részek, ahol nyugodtan kimehetünk bevágni egy kávét meg egy krémest, mert csak lökik a szöveget perceken át, de semmi lényeges nem történik. Jó dolog, hogy ezeket a kis mozikat most már döntéshelyzetek szakítják meg (ennek megfelelően a fősztoriban lesznek leágazások), de még ez sem tudta velem feledtetni némelyik animáció tömény unalmát. Az AI-vel meg az a bajom, hogy a tisztelt bajtársak szellemi fogyatékosok. Oké, hogy farmerek, és nem katonák - de amikor tizedszer adom ki nekik a parancsot, hogy viszonozzák már az ellenséges tüzet és még mindig bambán állnak – nos ilyenkor azért felmegy az emberben a pumpa, és legszívesebben hadbíróság elé állíttatná az egész engedetlen bagázst. Bosszantó hibák, de én együtt tudtam velük élni. Ha kedvelted az alapjátékot, akkor a *Resistance* jó befektetés, ha meg multiplayerben nyomod már régóta, akkor egyenesen kötelező.

Liquid

értékelő

| | |
|---|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 8 |
| Audio: | 6 |
| + | korrekt kiegészítő |
| - | kemény rendszerkövetelmény |

**7**/10





< az eredeti játék képi világa

> a kiegészítő grafikája

# AMERICA'S ARMY
## SOLDIERS „RECON"

Kiadó: **US Army**
Fejlesztő: **US Army**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PIII 766, 128MB RAM, 3D 32MB**
Formátum: **PC**
Web: **americasarmy.com**









Előre megmondtam: a katonai FPS-ek áradata egyre csak fokozódik. Úgy tűnik, rám hárul a feladat, hogy beszámoljak a „háborús" alkönyvtárba telepített játékok legújabbjairól. Az amerikai léleknek szüksége van a magabiztos és sérthetetlen honpolgári öntudatra. A tavaly szeptemberi események ellensúlyozásaként nem csak a hazafias mozifilmek terén, de (úgy tűnik) a számítógépes játékok berkeiben is megjelennek a szégyenfoltot letörölni hivatott alkotások. Mivel az ilyen játékok célközönsége (legalább is a túlnyomó része) éppen férfikorba érik, a reklámszakemberek eddigi legnagyobb ötlete öltött formát: *Counter-Strike* alapokon nyugvó taktikai FPS az amerikai hadseregtől szívélyesen, a pályák között sok-sok oldal fejtágítással, miért is olyan jó az élet Uncle Sam ölében fickándozva. Ja, és mindezt teljesen ingyen és bérmentve, hogy véletlenül se maradjon le róla a szegényebbje sem. Őszintén kíváncsi vagyok a statisztikákra, tényleg beállnak-e a seregbe a gyerkőcök egy frankó videojáték végiglövöldözése után? Amerikai lelkekről van szó, úgyhogy lehet...
A játék meg nem teljes, szándékosan. Az alapmű megjelenésekor rögtön két további kiegészítőt ígértek, melyek mára el is érhetőek. Nem kiegészítők ezek a szó klasszikus értelmében, inkább javító-bővítő csomagok, melyek hiányában a neten keresztül sem érhető el a móka. Az alapjáték tartalmazza az alapkiképzés pályáit, a városi harc kulisszatitkaihoz szükséges gyakorlópályákat, és öt küldetés pályáját. Hogy a neten keresztül is lehessen játszani, létre kell hozni a magunkat megszemélyesítő virtuális katonát, majd regisztrálni a hivatalos honlapon. Az alapkiképzés négy missziójának mindegyike után röviden tájékoztatni kell a szervert, hogy sikeresen vettük az akadályokat; csak ezek után léphetünk tovább a hálózatos játék gyönyörei felé. A katonafaragás első körben célba lövészetből áll (érdemes a megmérettetés során a negyvenből harminchat sikeres lövést leadni, mert így rögtön belépőt kapunk a mesterlövészekhez is), majd némi ügyességi ugrabugra következik. A harmadik oktatópálya a nehézgéppuska és a különböző gránátok használatát hivatott oktatni (a háttérben duruzsolja megállás nélkül a kommentátor: gyere a hadseregbe és igazából is kipróbálhatod mindezt!) **(Legfeljebb ott nem lehet majd egy mozdulattal korrigálni a kiképző őrmester hangerejét. – Reiker)**, végezetül egy kis éjszakai bevetés terroristának látszó tárgyak ellen **(Ja, azok régi ismerősök a hűtőből. A változatos penészkultúrákkal kezelt sajtok éjszaka különösen fenyegetőnek tűnnek. – Reiker)**.
A kiképzés következő szakasza már a neten zajlik, az éles bevetésektől eltérően az ellenfelek itt még csak jelzik, hogy pontot tettek életed végére. Eddig a részig a játék tulajdonképpen nagyon jó és szórakoztató, ezek után kezdődnek a nehézségek. Valamilyen rejtett taktikai megfontolásból az *America's Army* csak a *Game Spy Arcade* szerverkezelőn keresztül fut. Találni kell egy üres szervert, a néha furcsán működő hitelesítési procedúrán is át kell jutni, nem elég hogy a program a játék során néha-néha egyszerűen kidob a főmenübe. Tehát a netes gyakorlópályákon is át kell jutni, hogy a mesterlövészek vagy az ejtőernyősök soraiba léphessünk. Az itteni harcok szabályrendszere talán kicsit nehézkes, ugyanis nem elég egyszer sikeresen teljesíteni bizonyos küldetéseket. A hét körből álló menetek döntő többségét (legalább öt ez a bizonyos döntő többség) szükséges megnyerni. Az eredményt regisztrálni kell, és csak ezek után léphetünk feljebb a „ranglétrán", vagyis képezhetjük ki magunkat még speciálisabb fegyvermesternek. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy egyáltalán nem játszatunk „élesben", de bizonyos szerverek zárva vannak a zöldfülűek elől.
A játék grafikája meglepően jó, persze hogy itt is az *Unreal* motor számít kiindulópontnak. Azt kell mondanom, hogy az utóbbi idők leglátványosabb ilyen jellegű FPS-e az *America's Army*, külön dicséret a fejlesztőknek, hogy még a gépigény sem szökött az egekig. Elsősorban az nVidia *GeForce* második és harmadik generációs kártyáira optimalizálták, a látványvilágon nem spóroltak: minden, mit ki lehet hozni az alapmotorból, az itt van: „motion-captured" figuramozgás, az eddigi legrealisztikusabban kinéző fegyverek, látványos fényeffektek. A hangokkal is minden rendben van, aprólékos gonddal kidolgozott zajok, zörejek, fegyverropogás teszi élethűvé a játékélményt.
A játék hosszú jövőre számíthat, a hadsereg nyolc (!) éven keresztül ígéri a támogatásokat, kiegészítők, folytatások áradatára számíthatunk. Ez egy gondos munkával, precízen elkészített mű, melynek izgalmas jövőt jósolok.

Balage

# Budget játékok

## CIVILIZATON: CALL TO POWER

**Kiadó:** Activision
**Fejlesztő:** Activision
**Megjelenés:** 1998.

Kétség nem férhet hozzá, hogy a játékipar egyik legelismertebb fenegyerekének, aki a hangzatos Sid Meier névre hallgat, legtöbb bevételt hozó műve a *Civilization* – az első két részből világszerte több mint 3 millió példányt adtak el. Jóllehet, a *Call to Powernek* már semmi köze sincs a jó öreg Sidhez, hacsak annyi nem, hogy a program alapjául a *Civilization* második része szolgált – itt lenyesegettek egy kicsit, ott kijavítgattak pár apróságot, és jelentősen kibővítették az egészet. A végigjátszható időintervallumot az előző epizódokhoz képest jócskán kitolták: i.e. 4000-ben indul civilizációnk sorsának pátyolgatása, és akár i.sz. 3000-ig is eltarthat, míg végül valamikor a messzi jövőben egy féreglyukból megszerezhetjük egy idegen faj genetikai mintáit. 41 nemzet képviselőiből választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat – a fejlesztők javára egy pont, hogy a kötelező technikai és társadalmi fejlődési létrát minden népnek egyaránt végig kell járnia, így nincsenek tuti befutók, és mindenki egyenlő esélyekkel indulhat.
Az elvégzendő feladatok itt is a stratégiai játékokban megszokottak: kutatásokat kell finanszíroznunk, hogy új technológiákat fedezzünk fel, városok alapításával és menedzselésével kell biztosítanunk népünk jólétét, elégedettségét és szaporulatát, és persze katonai erőnkkel szükségeltetik gondoskodnunk arról, hogy a fentiek a lehető legzavartalanabb módon bírjanak lezajlani birodalmunkban – és kevésbé zavartalanul ellenségéknél. A tudomány fejlődésének szempontjából öt nagy historikus korszak vár ránk (minden korszakban 7-7 Csodával): az ókor, a reneszánsz, a modern kor, a genetika kora, és a gyémántkor. Birodalmunk épületei, városai folyamatosan korszerűsödnek, így adva lehetőséget, hogy vetélytársainkat megelőzzük a fejlődésben. A technikai fejlődés sebessége persze nagyban függ a kutatásra fordított pénz mennyiségétől, valamint tudósaink és tudományos épületeink számától. Összesen 112 tudományt fedezhetünk fel, melyek többnyire egy szövevényesen felépülő technológiai fa alapján kutathatók ki – egy Great Library nevezetű segédeszközzel könnyedén nyomon követhetjük ezen fa működését. A városokban összesen 43 féle épületet húzhatunk fel, melyek közt vannak a város működését elősegítő épületek (pl.: bíróság), a gazdaság működését elősegítő épületek (pl.: gyárak), és a népesség hangulatát javító épületek (pl.: színházak). Itt adhatunk foglalkozást is emberkéinknek.
A *Call to Powerben* 72 féle harci egységet építhetünk, bár a program ide sorolja a kémeket és szabotőröket is, valamint minden olyan foglalkozású emberkét, aki a konkurenciával kapcsolatba hozható: diplomaták, ügyvédek, tv-prédikátorok, rabszolgakereskedők. A harcokat végig is nézhetjük, bár beavatkozásra továbbra sincs módunk – és sok esetben nem is a hadsereg bevetése a követendő módszer vetélytársaink kiiktatására. Összesen 11+1 államforma felvételébe sodorhatjuk birodalmunkat (a plusz 1 az anarchia ;)), melyek nagy befolyással vannak növekedésünkre, bevételünkre, kutatásainkra, termelésünkre, és haderőnk fejlődésére.

A *Civilizaton: Call to Powert* boncolgatni, de főleg teljességében bemutatni ez a hely kevés. A játék maga hatalmas, monumentális, és a két **(Három. – Reiker)** Sid Meier féle *Civilizationhöz* hasonlóan klasszikus. S mint ilyen, kötelező darab minden gémer-háztartásban.

## LOCO-COMMOTION (TOY TRAINS)

**Kiadó:** Take 2 Interactive
**Fejlesztő:** Plastic Reality / Illusion Softworks
**Megjelenés:** 2001.

Nem tudom, ki hogy van vele, de jómagam úgy vélem, a logikai játékok némileg más hozzáállást követelnek, mint az elektronikus szórakoztatóipar egyéb gyermekei. Az ember valahogy higgadtabban, hűvös fejjel ül nekik, és nem úgy, mint mondjuk egy FPS-hez – ugye nem kell magyaráznom? Mindemellett az sem elvetendő tény, hogy egy jó logikai stuff éppúgy képes a monitor elé szögezni az embert, mint bármely egyéb műfaj képviselője. Az itt bemutatásra kerülő *Loco-Commotion* a Take 2 Interactive védőszárnyai alatt került kiadásra, és lévén nagyon színvonalas anyag, Budget árkategóriában mindenképp beszerzendő. Mint az már sokaknak a játék címében rejlő szójátokból kiderülhetett, a *Loco-Commotion-nek* valamiféle köze van a vonatokhoz. Ne tessék megijedni, a cseh Plastic Reality által fejlesztett game nem pályázik a *Microsoft Train Simulator* babérjaira – a feladatunk sokkal inkább modellvonatok vezérlése lesz. De hogy jön össze a vasút meg a logika?

Így: Végy egy terepasztalt, egy pár modellvonatot, hidakat, váltókat, alagutakat, és még pár hasonló nyalánkságot – szórd el őket valami agyafúrt stratégia szerint a szobában, és ember legyen a talpán, aki végül a célba juttatja a vonatokat...

Nagyjából ennyi, persze ennél azért összetettebb a dolog, de nincs túlbonyolítva – ténylegesen csak a játékos logikájára van szükség, hogy megoldja a fejtörőket. A cél mindig a feladványban meghatározott számú szerelvény eljuttatása egy erre a célra kijelölt kapuba. Ehhez elsődlegesen













szükségünk lesz a váltók használatára, hogy kis mozdonyunk oda is találjon. Igénybe kell még vennünk adott számú segédvonatot is, melyekhez különböző funkciók rendelhetők: a „builder" funkció hozzárendelésével a kis vonat befejezi a hiányzó útszakaszokat, alagutat épít, bizonyos típusok pedig akár egy hidat is felhúznak. A „repair" funkció segítségével javíthatjuk ki például az elhasználódott hidakat – mindegyiknek van ugyanis egy limitje, teszem azt két szerelvény áthaladása után leszakadnak, ilyenkor egy szerelővonat segíthet a dolgon. De van itt még „stopper", „bomber", „teleport activator" funkció is, melyekkel vonatokat állíthatunk meg, robbanthatunk fel, vagy teleportkapukat hozhatunk működésbe. Ugyanakkor a terepakadályok eltüntetéséhez is jól használhatók a segédvonatok, de akár a célba juttatandó szerelvények menetirányának megváltoztatására is használhatjuk őket – ütköztetéssel (**Vasutas *Lemmings* szaga van a dolognak. – Reiker**).

A helyzetet csak tovább bonyolítja, hogy bizonyos pályák időre mennek, vagy éppen adott számú váltásra korlátozódik a mozgásterünk. A *Loco-Commotion* megjelenítésére panasz nem lehet: kissé már idejét múlt ugyan, de még mindig teljesen korrektül néz ki. A terep és a vasútmodellek teljes 3D-ben pompáznak, a terepasztalok is sokfélék, fákkal, dombokkal, tavakkal. Ha valahol negatívumot lehet említeni, az a hangok terén van, azon belül is a zenével akadt gondom – hosszú távon halál idegesítő, szerencsére le lehet lőni... Mindenkinek bátran merem ajánlani a *Loco-Commotiont*, aki hajlik az efféle logikai feladványok megoldására – manapság már úgysem jelenik meg semmi hasonszőrű anyag, a *Loco-Commotion* pedig tényleg jó móka.

## CARRERA GRAND PRIX

**Kiadó:** Take 2 Interactive
**Fejlesztő:** Intelligent Games
**Megjelenés:** 2002.

– Mi marad a Trabantból, ha nekimegy a falnak?
– Por se (Porsche).

Hahaha! Na jó, bocs. A fenti matuzsálem korú vicc csak azért jutott eszembe, mert e hónapban a budget árkategóriás játékok között egy autós game is helyett kapott, nevezetesen a *Carrera Grand Prix*. Fent nevezett vizsgálatunk tárgya nem sorolható sem a szimulátorok, sem az arcade típusú autós játékok közé; sokkal inkább egy, a PC-ről már rég kiveszett alkategória képviselőjét üdvözölhetjük személyében: a kisautók világának egy nem is annyira őskövületét. Ködbe vesző gyermekkorom egyik legkirályabb szórakozása volt az a játék, melynek keretén belül egy műanyag, nyolcas alakú autópályán kellett két elektromosan meghajtott kisautót – melyek az alvázukon lévő áramszedővel nyalták fel a feszültséget a pályán lévő két sínről – versenyeztetni egymással – és egyben gyermekkorom egy nagy kudarca is, mert én sosem kaptam ilyet... Ily módon maradt a haveroknál való lógás a sebességet szabályozó joystick végén. Ma már persze sokkal menőbb dolog egy rádióvezérlésű, távirányítós autóval eltengetni az időt, de közületek is biztosan sokan emlékeznek még erre; no meg arra is, hogy milyen nagy szám volt.
A Take 2 Interactive játéka, a *Carrera Grand Prix* ezekbe az időkbe repít minket vissza – a játékban ilyen kis elektromos autópályákon kell kisautóinkkal legyőzni az ellenfeleket és megnyerni a bajnokságot. Lássuk, mit is nyújt nekünk ez a program: Látvány dolgában a *Carrera Grand Prix* nem szállhat ringbe a mai játékokkal, de különösebb igény sincs rá, hiszen a program izometrikus nézetből láttatja az eseményeket – így marad a fix 800x600 felbontás. Mindjárt több lehetőségünk van azonban a játékmódok beállításának terén: legelőször el is dönthetjük, egy- vagy többjátékos módban kívánunk versenyezni. A multiplayer a régimódi, de sokak számára napjainkig hangulatosnak számító osztott képernyős módszert jelenti, melyben egy haver ellen nyomulhatunk. Single playerben az egyszeri menet mellett a bajnokságot is végigjátszhatjuk, ahol természetesen egyre összetettebb pályákon egyre keményebb ellenfeleket kell legyőznünk. Érdekes opció még a hagyományos, és az arcade beállítások közti választás lehetősége is – előbbiben minden úgy megy, mintha csak otthon játszanánk a szőnyegen, utóbbiban viszont már lehetőségünk nyílik sínt váltani is, így bizonyos kanyarok könnyebben bevehetőek, és az ellenfelet is lehet szívatni...
Minden menet előtt eldönthetjük illetve kiválaszthatjuk, hogy az adott pályaviszonyok függvényében milyen autóval kívánunk indulni (a kis utcai kocsitól a Forma 1-es csúcsmodellekig mindenfélét választhatunk, de még rejtett autó is van – ezek mind különböző menettulajdonságokkal bírnak), és módosíthatjuk azok menettulajdonságait, úgymint: végsebesség, gyorsulás, útfekvés. Ezen tulajdonságok szoros összefüggésben vannak egymással: az útfekvés módosításával fordított arányban alakul a végsebesség és a gyorsulás maximuma, míg a gyorsulás és a végsebesség is fordítottan arányosan módosítható. Értsd: a maximálisan kihozható végsebesség beállítása erőteljesen az útfekvés és a gyorsulás rovására megy – de lehet, hogy az adott pálya éppen ezt kívánja meg...
Azok számára pediglen, akiknek a játékba beépített pályák adta versenyzési lehetőségek nem bizonyulnak elegendőnek, még egy pályaszerkesztőt is mellékeltek a CD-n. Kell ennél több...?

VargaB.
















**Az 576 KByte 1990-1999-es számai 100 Ft/db (+postaköltség*), 2000-es számai 150 Ft/ db (+ postaköltség*), a teljes 2001-es évfolyam 2002 Ft/11 db (+postaköltség*) áron megvásárolhatók boltjainkban, vagy megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól. (1329 Budapest, Pf.: 24)**




Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4,99/2 stb. Éves előfizetés esetén a 6 db. ajándék példány felsorolása (+két szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!)



Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

| db. | postaköltség |
|---|---|
| 1 | 77,- Ft |
| 2 | 95,- Ft |
| 3 - 7 | 250,- Ft |
| 8 - 17 | 560,- Ft |
| 18 - 35 | 640,- Ft |
| 36 - 60 | 740,- Ft |

**Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1329 Bp., Pf: 24) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát!**

**Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**

***A postaköltséget a táblázat alapján számolhatod ki.**

576 KBYTE

**Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindössze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.**

576 KONZOL

**Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzol-ra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért tiéd lehet a 11 szám, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.**

# Hézagos a gyűjteményed? Tudod, mi a dolgod...



# Syberia

## Teljes megoldás, első felvonás

Mielőtt nekiveselkednénk a játéknak, felhívom a figyelmet arra, hogy néhol nem tudtam - és nem is állt szándékomban - kikerülni a történet részleteire utaló, s azt néhol teljes egészében feltáró fejezetek megemlítését. Nem húznám az időt felesleges sallangokkal, a program intro-ja után rögvest utazásunk célja, Valadilene hangulatos fogadójában találjuk magunkat.
Miss Kate Walker, kalandra fel!

### VALADILENE

Mielőtt bármibe is fognánk, vegyük fel a lapot a hirdetőtábláról, majd menjünk lefelé, ahol az asztalnál egy kisfiú, Momo rajzolgat valamit. Állítása szerint bizonyos Hans nagy tisztelője, s ha nagy lesz, olyan automatonokat tervez majd, mint ő. Térjünk vissza a recepciós pulthoz, amit vizsgáljunk meg közelebbről. Az asztalon található kulcs segítségével húzzuk fel a csengettyűs bábut, majd a piros gombbal hozzuk működésbe a szerkezetet. (Megjegyzendő, hogy a játék során elsősorban piros színű gombokkal találkozhatunk, jó idejében felfigyelni rájuk.) Előbotorkál a fogadó tulajdonosa; rövid eszmecsere után - megtudjuk, hogy Anna Voralberg, akivel szerződésünket kellett volna szignáltatni, röviddel ezelőtt elhalálozott - kérjük is meg, hogy segítsen nekünk a szobába cipelni bőröndünket (a téma előhozásához először magunknak kell kipróbálnunk a hordár szerepét). Fent, a szobában vegyük fel a fax-levelet, majd elolvasván hívjuk rögvest az irodát, hogy tudassuk az új fejleményeket. Probléma egy szál se, főnökünk, Marson, küld még egy faxot, amit a helybéli közjegyzőhöz kell eljuttatnunk. Menjünk tehát le a hallba, s küldetésünk felemlegetésével kérjük el az említett második fax-levelet. Sétáljunk az asztalokhoz, ahonnan Momo elszaladt, s szedjünk fel a földről és az asztalról két-két fogaskereket. Lépjünk ki végre a fogadóból. Vegyük az irányt balra, pár képernyő múltán megtaláljuk a közjegyző házát: előtte a padon a lokális újság egy példányával, a kapualjban pedig egy masinával. Utóbbi kezébe nyomva a faxot húzzuk meg a karokat a mellkasán, majd az oldalán. Az eredmény sem marad el, Alfolter közjegyző beenged minket. A belső irodában fogadja Kate-et, egy nem túl örömteli hírrel. Anna Voralberg végrendelete szerint fivérére, Hans-ra hagyta gyárát, aki - a helybéliek igen nagy meglepetésére - még életben van... Nos, valahol. A papirost kézhez kapván hagyjuk el az irodát, de az előtérben vegyük még fel a teleszkóp kulcsot.





Induljunk visszafelé, de ne a hotelbe menjünk, hanem a vele majdnem átellenben lévő gyárkapuhoz. Illesszük helyére a teleszkóp kulcsot, húzzuk fel a kis figurát és húzzuk meg a kart. Voilá: a kapu nyílik. Kerüljünk beljebb, hátha találunk valami közelebbi információt Hans-ről. A szökőkúttól jobb oldalt, fent továbbvezető ösvényen haladjunk, amíg egy nyitott, dobozokkal teledobált pavilonhoz nem érünk. Középtájt az oszlopon húzzuk meg a kart, mire egy csörlő behúzza a gyárba azt a furcsa vaskócsögöt - elárulom, az elem szerepét tölti be -, majd lépkedjünk vissza a kúthoz. Válasszuk most a jobb oldali utat, menjünk be a tényleges gyárépületbe. Odabent forduljunk jobbra, egészen az ajtóig, s azon keresztül. A malom elindításához húzzuk meg a jobb oldali láncot, mire a vashörcsög beszabadul ketrecébe, s futni kezd. Szénykedjünk a bal fékkaron, majd térjünk meg a bejárathoz. Azután pedig balra, haladjunk el a fémlépcső alatt abba a helyiségbe, ahová az elem érkezett, mindeközben hallgassuk meg mami hívását, aki éppen egy operaénekessel ismerkedett meg... Kapcsoljuk be a villás targoncát, mire az helyére illeszti az energiaforrást. Menjünk hátra, a műhelybe, ahol egy humanoid masinát látunk láncra kötve. Kerüljük meg, s eresszük le őt a padra. Beszéljünk vele - ő Oscar, aki jelenleg nincsen a helyzet magaslatán, lévén hiányzik mindkét lába. Megkér tehát minket, ugyan, gyártassuk le neki ezt a két csekélységet. Ad egy U-alakú lyukkártyát, amint a termeléséről érdeklődünk. Menjünk vissza a bejárathoz, s ezúttal másszuk meg a temérdek acéllépcsőt, s nyissunk be az irodába. Odabent vizslassuk a szekrényt, s az egyik könyv (jobbról a második) mozdításával csaljuk elő rejtekéből a zenélő dobozkát. Ahogy már talán megszokhattuk, ez sem egyszerű szerkezet, cserélni lehet benne a zenéket „tartalmazó" hengereket. Amint a zene elhalkult, tárgylistánkba kerül az első ilyen henger. Menjünk beljebb, és vessünk pár pillantást az asztalra, ahol is bizonyos papírokból megtudjuk: a vállalat a legkevésbé sem mondható prosperáló befektetésnek... Van itt még egy tervrajz is, egy vonatról, amely - meglepődni illik: - felhúzással működik, akárcsak egy gyerekjáték. Lépjünk ki az irodából, menjünk balra, a gyár irányító-paneljához. A jobb oldali harmadik energia-kapcsoló működik, tehát kapcsoljuk is be. A bal felől lévő henger mutatja a különböző termékszámokat, csak éppen színek formájában. Háromszor kell színt váltani - a deli tesztész persze végigrohangált egy órát, mire eltalálta a megfelelőt... -, egy barnás-arany árnyalatig, majd helyére csúsztatni Oscar lyukkártyáját és rátenyerelni a jobb oldali gombra. És nem varázslat: a faláb elkészült! Menjünk le a gyárkapuhoz, onnan pedig jobbra / le, ahol vegyük fel Oscar lábait, s szervírozzuk azokat számára. Mentségére legyen mondva, legalább megköszöni, aztán elvonul megkeresni a vonatát **(Szóval nem lábatlankodik itt tovább :) – Reiker)**. Mi pedig keressük fel újfent a szökőkutat, ám ezúttal válasszuk a jobb oldali, alsó utat; ez vezet ugyanis a Voralberg-villába. Vezetne ugyan, de sajnos nem tudunk bejutni, menjünk hát a hátsó bejárathoz. Ami szintén zárva vagyon. Még ne keseredjünk el, látunk itt egy különös szerkezetet, persze kulcs nélkül. Menjünk még hátrébb, a kertbe. Ne a szoborban gyönyörködjünk - mert nincs is mit -, sétáljunk inkább balra, majd az első beugróban találunk egy kerti csapot. Na, mi lapul benne? Egy fura kulcs, zsákmányunkkal tehát rohanhatunk vissza felhúzni a létrás masinát, aztán másszunk be a padlás-ablakon, igen. Odabent menjünk először balra, ahol az asztalról vegyük fel a tintásüveget és Anna Voralberg naplóját - utóbbit figyelmesen olvassuk végig. Menjünk a padlás másik végébe, ahol - a képernyőt felvilágosítva, khm - felkapcsoljuk az égőt. Ekkor váratlanul Momo toppan be, és arra kér, rajzoljunk neki mamutot. A deli tesztész pedig beismeri, hogy nemcsak deli, de vak is, mert bejárta a várost, hogy tudjon rajzolni egy mamutot, csak éppen a kézenfekvő megoldás nem jutott eszébe. Ott, ahol az imént fényt teremtettünk, van a gerendába vésve egy mamut. Használjuk rajta a Momo-tól kapott papírt és ceruzát, majd a kész művet adjuk oda neki. Momo nagyon örül, ezért megmutatja nekünk eddig makacsul tartott titkát. Menjünk ki utána a gyárterületről az utcára, s kövessük lefelé, a közjegyző melletti kerítéskapuig és azon túl. Elég messzire kalauzol a kis csirkefogó, egészen egy gázlóig, a patakon. Menjünk jobbra, ahol találunk egy gátat, de nem tudjuk megnyitni. Kérjük Momo segítségét, aki sikeresen el is töri a botot, amit ezután vegyünk magunkhoz. A megoldás azonban nincsen messze: pár képernyőt gyalogoljunk vissza balra, egészen a csónakig, s az imént felvett bottal húzzuk közelebb az evezőjét a parthoz. Kérjük ismét Momo segítségét, aki kiveszi helyettünk a „piszkos, nedves" evezőt a „piszkos, nedves" vízből, majd kérjük meg újra, segítsen megnyitni a gátat vele. Amint sikerült, a víz







elfolyik a gázlóról, s mi átkelhetünk rajta. Menjünk a barlangba, ahol vegyük fel a földről a mamut játékbábut. Irány vissza a hotel elé, ahonnan ezúttal jobb felé menjünk, át a hídon, fel a dombon, a templomba. Kerüljük meg az építményt jobb felől, majd Marson enyhén agresszív hívásával nem törődve, lépjünk be a hátsó ajtón, a paplakba. Merészkedjünk még beljebb, ahol a falon egy kereszt lóg - ezt bolygassuk meg picit, mögötte ugyanis egy kulcsocska rejtőzik az avatatlan szemek elől. Most vizslassuk a szekrényt, s tegyük mindezt az előbb talált kulccsal a jobbfent látható zárban. Húzogassuk ki sorban a fiókokat, s vételezzünk magunkhoz minden mozdítható elemet. A középső fióknál tartsunk pihenőt, forgassuk meg a szekrény oldalán lévő kart. Megkaparintjuk a Voralberg-kripta kulcsát, néhány lyukkártyát, valamint a pap levelét Hans Voralberg különös temetéséről és annak körülményeiről. Irány a templom oldala, ahol egy fura kabint látunk, mellette pedig egy szerkezetet, hiányzó fogaskerekekkel. Nem lesz nehéz a helyükre illesztenünk őket, mivel mindegyik csak egyetlen pozícióra illik. (Így viszont értelmetlenné válik a Momo asztalára vésett kombináció.) A kart meghúzva Kate beszáll a kabinba, amely meglepő módon liftként funkcionál, s hősnőnk a harangot kongató automatonig jut. Ez persze nem működik, döfjünk hát a hátába egy lyukkártyát, a lila színűt. Hatása máris jelentkezik: a harangkongáson túl láthatjuk, hogy a Voralberg-kripta tetején ülő szobor megemeli kalapját, ami ez esetben a zár. Ne legyünk restek tehát felkeresni balra a templomtól, s kinyitni a kriptát a kulccsal. Ha már ilyen sikeresek vagyunk sírrablásban, menjünk is le, ahol pedig húzzuk ki Hans celláját, s nyissuk fel a koporsófedelet. Hulla ugyan nincsen, van viszont egy újságcikk, meg egy hanghenger. Utóbbit megragadva rohanjunk vissza a gyárépületbe, oda, ahol a lejátszó szerkezetet találtuk. Applikáljuk az új hengert, a közjáték után pedig vegyük fel az időközben kipattant fedél-játékot, amin a kis bábuk vannak. Most menjünk vissza a kúthoz, onnan pedig induljunk el azon az úton, amelyen még eddig nem jártunk (jobb oldalt, fent). Eljutunk a vasútállomásig: kapaszkodjunk fel a szerelvényre, ahol beszélgessünk el Oscar-ral. Kiderül, hogy az utazáshoz jegyre van szükségünk. Szálljunk le és vegyük meg a jegyet a bódénál... na kitől? Hát Oscar-tól! Ezzel persze még nincsen vége kálváriánknak: észkombájn automatonunk ad egy engedélyt is, amire pecsétet kell nyomnia az illetékes hivatalnak. Felkeresendő személy a közjegyző, aki viszont éppen csendes délutáni pihenőjét tartja. Az előszobája asztalán azonban látunk egy stemplizó gépet. A tetejét kinyitva öntsük bele a tintát, majd tegyük alá az engedélyt, s nyomjuk le a - hadd halloml - piros gombot. Vissza a vonathoz. Helyezzük a középső vagon oszlopára a fedél-játékot, a vitrines szekrénybe a két hanghengert, végül a mamut-játékot a fennmaradt bútor tetején éktelenkedő tálcára. Lépjünk ki a vonatból, de ezúttal a másik peronra, s lépkedjünk a mozdony felé. Van itt egy kis szerkezet, melyen tekerjük meg a kereket. Húzzuk meg a kart, majd tekerjük vissza a csévélő szerkezetet, s ugorjunk fel a vonatra. Adjuk a jegyet és az engedélyt Oscar-nak, és lássunk csodát: a vonat elindult!

## Barrockstadt

Elindult, de csak fél napig bírta rugóerővel. Egy különös városkába érkezünk, Barrockstadt-ba. Szerelvényünknek pedig már csak pár métert kellett volna tovább gurulnia, hogy újra felhúzhassuk. Bal felől szálljunk le a vonatról, majd induljunk el egyenesen, a hídon túl, egészen az állomásfőnökig. Barátunk gólyalábakon fürkészi az óriási üvegház madarakkal zsúfolt idilljét. Vegyük fel a földről a kampót, s beszélgessünk az állomásfőnökkel küldetésünkről. Gyalogoljunk visszafelé, egészen a csévélő szerkezetig, majd térjünk meg Oscar-hoz, aki már vár minket egy üzenettel. A városka urai (az itt található egyetem rektorai) látni szeretnének minket, mielőbb. Sétáljunk a hídig, s most menjünk is át rajta. Ha átértünk, menjünk egy képernyőt lefelé, a lépcsőn, s kérjünk az itt imbolygó hajó kapitányától segítséget, vonatunkat vontatandó. Miután megállapodtunk a százdolláros „anyagi támogatásban", valamint megígérjük, hogy a zsilipen rendkívüli szaktudásunkkal átsegítjük a tákolmányát, térjünk vissza az állomás kijáratához, onnan pedig vessük magunkat a mamut-egyetem rejtelmei közé. Lépjünk be az épületbe, ahol egyenesen, aztán balra menjünk. Az ajtón túl találjuk a könyvtárat, ahol jobbra másszunk létrára, s kölcsönözzük „állandóra" az ún. gombahatározót. Ebből megtudjuk, hogy egy különleges gombafajta látásjavító hatással bír, ami felettébb érdekes. Lemászva a létráról, a könyvtár bejáratánál lévő lépcsőn az olvasószintre érünk, ahol a bal alsó asztalról vegyük fel az „Amerzone" könyvet - ebben van egy jelzőtű, éppen olyan madarakról szóló résznél, mint amilyeneket az állomáson láthattunk. Azt is megtudjuk belőle, hogy szeretik a Sauvignon nevű bokor termését. Menjünk ki a könyvtárból, sétáljunk tovább balra, a rektorok terméig. Elmondják, hogy a vonattal mielőbb indulnunk kellene, különösebb indok nélkül persze. Kérdezzük őket a Sauvignon felől (amiről ők még sohasem hallottak), majd a pénz ügyében (amit pedig adnak, ha megjavítjuk az udvaron lévő zenélő szerkezetet). Most menjünk az egyetem másik végébe, keressük meg Pons professzort, akitől kérdezzünk Hansról, illetve a Sauvignonról. Hansot persze ismeri, kitűnő, ám kissé elvont tanítványnak tartotta. Hagyjuk el az egyetemet, irány a vonat. Vegyük magunkhoz a mamut-játékot, s menjünk az állomásfőnökhöz. Kérdezzük a Sauvignonról. Kitér a válasz elől, de ne hagyjuk magunkat, kövessük őt a hídra is, ahol kérdezzük ismét. Menjünk vissza az egyetemre, Pons professzorhoz, s adjuk oda neki a mamut-játékot, mire ő alaposan elcsodálkozva kölcsönkéri tőlünk behatóbb vizsgálatra. Rögvest a laboratóriumába vonul, menjünk hát mi is vele. Odabent vizsgáljuk meg az asztalt, s vegyük fel a barrockstadti hanghengert. Térjünk beljebb, nézzük meg közelebbről a jobb alsó padsort. Találunk egy üvegcsényi Yangala-Cola port és egy kémcsőtartót. Na, most menjünk a rektorokhoz Sauvignon iránt érdeklődni. Kibújik a szög a zsákból: van egy kert az állomás mögött! Rohanás az állomásfőnökhöz, aki most már - a Sauvignon ismételt kérdésére - kinyitja nekünk a kertbe vezető kaput. Menjünk tehát le a hídról bal oldalon és lefelé, egészen a kertig. Odakint kövessük az ösvényt, amíg eljutunk a Sauvignon bokorig. Szedjük fel a földről a lehullott termést. Menjünk vissza a hídra, ahol az állomásfőnök, lekenyerezni igyekezvén Kate-et, átnyújt egy üveg Sauvignon bort, egy kiemelkedő évjáratból. És hogy mi köze a bornak, esetleg a gombaporos üvegcsének a továbbjutáshoz? A következő részben kiderül! Mert bizony a tesztész tudja, hogyan kell a szappanoperákban szünetet tartani...

dracoo-[atmaffiadothu]

# Cinkelt lap

## Mókusvakítás, örök veszteseknek

### GRAND THEFT AUTO III

**GUNSGUNSGUNS**
Minden fegyver
**IFIWEREARICHMAN**
Több pénz
**GESUNDHEIT**
Teljes életerő
**MOREPOLICEPLEASE**
Nehezebb szint
**NOPOLICEPLEASE**
Könnyebb szint
**GIVEUSATANK**
Harckocsi
**BANGBANGBANG**
Minden autó kiesik
**ILIKEDRESSINGUP**
A kocsi külsejének megváltoztatása
**TIMEFLIESWHENYOU**
Gyorsabb idő
**BOOOOORING**
Lassabb idő
**TURTOISE**
Teljes páncél
**SKINCANCERFORME**
Tiszta idő
**ILIKESCOTLAND**
Felhős idő
**ILOVESCOTLAND**
Esős idő
**PEASOUP**
Ködös idő
**MADWEATHER**
Őrült időjárás
**ANICESETOFWHEELS**
Az autókból csak a kerék látszik
**CHITTYCITTYBB**
Alacsony gravitáció

### WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Játék közben az [ENTER] megnyomása után felbukkanó párbeszéd-ablakba írhatod be a következő kódokat. Ha helyesen írtad be, akkor a "CHEAT ENABLED" felirat jelenik meg a képernyőn.

**WarpTen**
Gyorsabban épülnek az épületek / mozognak az egységek
**IocainePowder**
Gyorsabb halál, hanyatlás
**WhosYourDaddy**
Sérthetetlenség
**KeyserSoze [XXX]**
Kapsz XXX mennyiségű aranyat
**LeafitToMe [XXX]**
Kapsz XXX mennyiségű fát
**GreedIsGood [XXX]**
Kapsz XXX mennyiségű aranyat és fát
**PointBreak**
Kaja maximális mennyiség kikapcsolása
**ThereIsNoSpoon**
Végtelen mana
**StrengthAndHonor**
Nem veszíthetsz
**Motherland [race] szint]**
Szintugrás
**SomebodySetUpUsThBomb**
Azonnali vereség
**AllYourBaseAreBelongToUs**
Azonnali győzelem
**WhoIsJohnGalt**
Kutatás engedélyezése
**SharpAndShiny**
Kutatás fejlettségének növelése
**IseeDeadPeople**
Teljes látótávolság
**Synergy**
A technológiai fa struktúra követésének kikapcsolása
**RiseAndShine**
Hajnali időpont beállítása
**LightsOut**
Szürkületi időpont beállítása
**DayLightSavings [idő]**
Tetszőleges időpont beállítása

**TheDudeAbides**
Gyors lehűlés

### ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

A játék parancsikonjának tulajdonságait megnyitva (jobb egérgomb) a "cél" sort javítsd át a következőre:
C:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -console
Ezután játék közben az [F11] megnyomására előugrik a konzol, ahová a kódokat írhatod be.

**duel victory**
Győzelem az aktuális csatában
**item xx**
Megkapod az xx számú (1-73) tárgyat
**wizform xx**
Megkapod az xx számú tündért (1-76)
**spell xx**
Megkapod az xx számú varázslatot (1-119)
**video xxxx**
Az xxxx nevű videó lejátszása (pl: video_v006)

### THE SUM OF ALL FEARS

Játék közben a [~] megnyomására előugró ablakba írd be a következő kódokat:

**superman**
Isten mód
**teamsuperman**
Csapat isten mód
**run**
Gyorsabb futás
**shadow**
Láthatatlan leszel
**teamshadow**
Az egész csapat láthatatlan
**ammo**
Végtelen lőszer

### MOBILE FORCES

Játék közben a [~] megnyomására előugró ablakba írhatod be a következő kódokat:

**horsey**
Cheat kódok engedélyezése
**loaded**
Minden fegyver
**killpawns**
A gépi ellenfelek legyőzése
**fly**
Repülő mód
**teamgod**
A csapat sérthetetlen
**ghost**
Átjárás a falakon
**killcars**
Minden autó kiiktatása
**invisible**
Láthatatlan mód
**god**
Sérthetetlen mód
**amphibious**
Nem sérülsz a víz alatt
Alternatív nézőpontok - A [T] betű megnyomása után írd be:
**Behindview 1**
Harmadik személyű nézet
**Behindview 0**
Első személyű nézet

### GORE: ULTIMATE SOLDIER

Játék közben a [~] megnyomására lenyíló ablakba írd be remoteaccess 1, majd a LOGIN developer szöveget, ezzel engedélyezed a cheat kódok használatát. Ezután beírhatod a következő kódokat:

**fly <0 vagy 1>**
Repülő mód ki- / bekapcsolása
**god <0 or 1>**
Isten mód ki- / bekapcsolása
**noclip <0 or 1>**
Átjárás a falakon ki- / bekapcsolása
**uammo <0 or 1>**
Végtelen lőszer adagolás ki- / bekapcsolása

**giveall**
Minden fegyver és lőszer
**enable counter**
A "frame rate" kiírása a képernyőre
**enable crosshair**
Szálkereszt engedélyezése
**rotate crosshair**
A szálkeresztek ciklikus váltogatása
**loadscenario("umc_spscenario1","<level name>")**
Szintválasztás
Ez a kód csak abban az esetben működik, ha egy új játékot indítasz és a kiképző pálya után nem a következő pálya ikonra kattintasz, hanem behívod a konzol ablakot, és beírod a fent leírt parancsot.
Pályák:
**bootcamp**
**cube**
**vertigo**
**brooklynsp**
**illegal**
**station**
**warehousesp**
**tucson**
**border**
**mansion**
**house**
**haunted**
**temple**
**gothic**
**space**
**plant**
**deadend**

### DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

Játék közben a [~] megnyomására felbukkanó ablakba írhatod be a következő kódokat:

**ClayburnFallmont**
Teljes lőszermennyiség
**StanGable**
Végtelen lőszer
**JeffersonDarcy**
Tapasztalati pont növelése
**AceEvans**
Láthatatlan mód
**RogerPhilips**
Tüzérségi támogatás kérése

### AGE OF WONDERS II

A játék parancsikonjának "cél" sorában írd át az indító parancsot aow.exe beatrix-ra. Ezután játék közben a [Ctrl] + [Shift] + [C] egyidejű megnyomása után írhatod be a következő kódokat:

**gold**
1000 arany
**mana**
1000 mana
**towns**
Minden épület felépül a városban
**spells**
Minden varázslat
**research**
Minden kutatás
**win**
Pálya megnyerése
**lose**
Pálya elvesztése
**fog**
A teljes terület belátható
**explore**
Minden fejlesztés
**freemove**
Szabad mozgás
**towns**
Minden város látható a térképen
**instantprod**
Minden építés azonnal kész
**instantres**
Minden kutatás azonnal kész
**cityspy**
Kém küldése az ellenséges városba

Manapság az átlag PC-n, bárom hónapnak sem kell eltelni, gahertzen ketyegnek, most a játékkészítők számára ... mindig is jelen volt, most a játékiparban ... Ezek egyenes ... technikai fejlettsége ... szinte a ig lehet manapság PC-n ... M.A.M.E vagy bármilyen egyéb emu ... az emulátorok többsége ingyenes ... Ráadásul az ellenkezőjét állítja, de nem mond ... és legális (a Nintendo az ellenkezőjét állítja, de nem mond igazat), az általuk kezelt ROM és disk image-ek pedig a legtöbb esetben 10-20 éve ... csenek már forgalomban, ha jogvédelem alatt állnak is, senkit nem zavar már a terjedésük – sőt, az egykori programozók még külön örülnek, ha évtizedekkel később is emlékezik valaki munkájukra, és az még mindig örömet tud szerezni a játékosoknak (Lehet, **hogy senkit nem zavar, ettől függetlenül illegális. Az 576 KByte pedig nem támogatja a kalózkodás semmilyen formáját. ROM-okat csak úgy illik, ha tulajdonunkban van az EREDETI játék is. – Reiker)**. Ebből az apropóból elérkezett az időt egy mélyebb emulátor rovat beindítására ... nek láttuk az időt egy mélyebb emulátor ... kerülnek majd terítékre. A sorozat keretében olyan gépek kerülnek majd terítékre, amelyek tökéletes minőségben és sebességgel vannak emulálva PC-n (**Én speciel egyetlen ilyet sem ismerek – Reiker**), és amiknek igazán nagy volt egykor a játékellátottságuk és felhasználóbázisuk: ilyenek többek között a ZX Spectrum, a Commodore 64 és az Amiga, sokunk egykori kedvencei. Ezek a cikkek főleg azoknak szólnak majd, akik még túl fiatalok és pechükre lemaradtak a ... évek számítógép... potolni ... nekik be is mutatjuk ... technikai specifikációt, továbbá mindent a gép történetéről ... nyúzták 8 vagy 16 bites gépeiket, most pedig szeretnék újraélni azokat az időket, de nem tudják, melyik emulátor a legjobb és hol találhatnak játékokat, demókat, merre induljanak?

Kezdjük talán a ZX Spectrummal, ami a Commodore 64 mellett az első igazán elterjedt, játékra is alkalmas számítógép volt hazánkban. A két gép nagyjából egy időben érkezett az országba, és sokáig mindkettő nagy támogatottságot élvezett a játékkiadók részéről, így méretes felhasználóbázisra tettek szert nálunk is. Volt persze háborúzás a két tábor között, állandó anyázás, helyenként még talán verekedések is. Mindenki meg akarta győzni a másikat, hogy az ő gépe a jobb. Igazság szerint mindkettőnek volt sok előnye és hátránya a másikkal szemben. A Speccy felhasználói ... ezt a becenevet aggatták rá, fel ... többre volt ... processzorral rendelkezett, így ... a C64-ben rejlő képes, vele szemben viszont ... a VIC például sokkal színesebb forradalmi custom chip-ek ... sprite-okat is képes volt megjeleníteni, grafikát és hardware ... sőt még SID zenéje pedig egyszerűen ...

ma is az. Végül a mérleg nyelve ... a Spectrum gyártásának leállása miatt inkább a C64 felé dőlt, és az akkor még a piacot abszolút uraló európai fejlesztők a kilencvenes évek legelején kezdtek átállni a C64 / Speccy párhuzamos fejlesztésről az Amiga / C64 párhuzamos fejlesztésre, nem persze voltak cégek, akik más gépekre, sőt már konzolokra is gyártottak játékokat.

A ZX Spectrum (munkanevén ZX82) egy zseniális brit feltaláló és gyáros, Sir Clive Marles Sinclair fejében született meg, aki előtte már beírta nevét a technika történelmébe a világ legelső zsebszámológépével és hordozható TV-jével. A gépet két embere, Richard Altwasser (hardware) és Steve Vickers (software) kivitelezte. 1982 áprilisában került a boltokba; igaz, ez már a Sinclair gyár negyedik számítógépe volt az 1977-es Microcomputer Kit 14, az 1979-es ZX80 és az 1981-es ZX81 után, ez volt egyedül képes az akkori arcade játékok színvonalát megközelíteni, így ez terjedt el igazán széles körben úgy, mint játékgép. Induláskor még természetesen irtózatosan drága volt, a 48k-s gép 175 fontba került, ami ha jól emlékszem egy korrekt használt autó ára volt, és kezdetben legközelebb „Nyugatnémetben” lehetett beszerezni. Szerencsére a gép ára 1-2 év alatt lejjebb ment valamennyire, és nálunk is elérhetővé vált. A Commodore 64 nagyjából ugyanekkor ugyanezt az utat járta be.

A Sinclair cég több különféle ZX Spectrum-ot gyártott 1982 és 1988 között. Az első két gép a 16k-s és 48k-s alap ZX Spectrum volt, ezekből a 48k-s terjedt el legjobban, ez vált a standard játékgéppé. Ez volt az a kis fekete doboz a szörnyen lassan reagáló és kopásra hajlamos gumibillentyűzettel (a programozók rémálma volt), továbbá a teljesen labilis kártya slot-tal. A gép processzora akkor nagyon erősnek számított, egy 3,54 MHz-es Zilog Z80A volt, ami közel négyszer gyorsabb volt a C64 ... csak 1 MHz alatt ketyegő CPU-ánál, ráadásul több regiszterrel is megáldotta a sors. Ezt leszámítva a Speccy nagyon primitív konstrukció volt, csak az alap dolgokat tartalmazta: 16 vagy 48k memóriát, hanggenerátort (1 csatornás, 5 oktávos szörnyű pittyegő, említésre sem méltó a C64 mellett), billentyűzetet és magnó ki- és bemenetet. Grafikailag sem volt a csúcson a Commodore gépekkel összehasonlítva, a

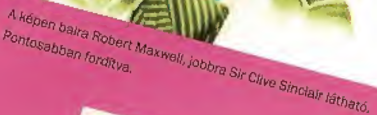
256x192 pixeles display-en 32x24 karaktert tudott megjeleníteni 8 fix színnel, 2 fényerővel; de egy 8x8-as rácson belül csak két színt használhatott és hardware sprite-okkal sem rendelkezett, emiatt a legtöbb játékban a software sprite-ok mindig átvették a hozzájuk közel álló dolgok színét, ami nem volt túl szalonképes. A gépet eredetileg tanulásra és nem játékra tervezték, ezért még joystick csatlakozója sem volt, ezt, ahogy minden egyéb bővítést, a gép hátuljába tuszkolt instabil kártyákon keresztül lehetett megoldani. A harmadik gép, a Spectrum+ 1984 októberében jelent meg; ez egy hajszálnyival jobbra sikerült, bár még mindig gyengék voltak a gombjai (pontosabban az alattuk elhelyezkedő membrán – Reiker) és semmi technikai újítást nem tartalmazott. Ezt követte a külsőre nagyon hasonló Spectrum 128 1985-ben, ami már 128k memóriát, Midi és RGB csatlakozót és egy sokkal jobb, 3 csatornás, 8 oktávos audio chip-et (AY-3-8912) is tartalmazott. Nem vált túl népszerűvé, így a Sinclair el is adta a számítógép részlegét az Amstrad-nak, ami 1987-ben, 1988-ban és 1989-ben még piacra dobta a Spectrum +2-t, +2A-t és +3-at. Ezek belsőre nem változtak sokat, csak újabb és újabb (és egyre kevésbé kompatibilis) ROM-okat kaptak, külsőre azonban sokkal kezesebbek és porásabbak lettek, és egyre több csatlakozót tartalmaztak. A +2 és +2A-ba beépült a magnó is, a +3 pedig már egy 3,5-ös floppy meghajtót is asszimilált. Itt véget is ért volna a történet, ha nem kezdik el illegálisan klónozni a gépet a világ több pontján, főleg Dél-Amerikában és itt, Kelet-Európában (volt magyar klón is, az 1986-os HT 3080C), a volt Szovjetunióban pedig még tovább is fejlesztették és gyártják máig is. A Speccy sztori tehát jelenleg is fut az Oroszországban gyártott Scorpion klónokkal, melyek pár MHz-es Z80B-t tartalmaznak, 256k RAM-ot, lemezegység kontrollert és egy tonna plusz portot, továbbá kissé eltér a képernyő-szinkronizálásuk is az eredeti géptől, de azért elég kompatibilisek hátrafelé. Ennek következtében a gépnek még most is óriási hobbi rajongóbázisa van, több ezer demós és garázsfejlesztő Oroszországban, Belorussziában, Litvániában, Csehországban és még néhány helyen.

A Speccy technikai primitívsége maga után vonta az emulátorok nagy számát, hiszen nem óriási programozói kihívás egy alap emulátor összehozása, ezért sokan kezdték ezzel. Így mára tetemes Spectrum emulátor kollekciót halmoztak fel. Így hirtelen 86-ot sikerült összekaparnom, de valószínűleg ez csak töredéke az összesnek. Ezek egyébként nem kizárólag PC-sek (csak a website-tal rendelkező Win9x / DOS emuk linkjét mellékelem helyszűke miatt): van Speccy emu szinte minden operációs rendszerre és minden valamivel izmosabb masinára, még olyan extrém darabokra is, mint a Nokia 9210-es mobil, a PlayStation, a Dreamcast, a Gameboy Advance vagy

…öbb Texas Instrument számológép. A régebbi emulátorok többsége csak az alap 48K-s gépet adta vissza hitelesen, ez is persze elég volt az igazán ismert, legendává vált klasszikus játékok cirka 95 százalékának tökéletes emulálására, gondolok itt a *Jet Set Willy*-re vagy a *Head Over Heels*-re. A legújabb PC-s emulátorok között csak egy …en alapgépet emuláló példányt találtam: *Bactera* névre hallgat, kevesebb, mint 3 kilobyte. A legtöbb programozó tehát úgy döntött: ha már lúd, akkor legyen kövér, és ennek egyenes következményeként a legtöbb modern PC-s emulátor már mindent tud (azt is, amire nincs is szükség a klasszikusokhoz), ezer százalékos ciklusoontossággal visszaadják az összes eredeti és klón gépet, ráadásul minden hivatalos és nem hivatalos hardware kiegészítővel: egy rakás hangkártyán, lemezegység és HD interface-en át a hálózatig és egérig. Az oldalsó listán a legtöbben a nálam sajnos instabil *UnrealSpeccy*-t favorizálják, én … még kipróbálásra a saját kedvencemet, a még többet tudó *RealSpectrum*-ot és a régi, de … független… nagyon … *X128*-at. Eme két példány egyébként a system ROM-okat is tartalmazza, nem kell őket keresgélni. De természetesen érdemes próbálkozni a többivel is, a … játékra szinte … megfelel, és sokat … gurain.

Végül … a játékokat, demókat, melyek területén a Speccy emulátorosok szintén nagyon el vannak kényeztetve több szempontból is. Először is mert az olyan szervezetek, mint az IDSA nem … be a site-okat, két kivétellel … minden cég vagy … vagy szemet hunyt a felett, hogy Spectrum játékaikat a nagyközönség PD státuszba … A két kivétel a Rare (egykoron Ultimate) és a Codemasters, … úgy vélik, csak azoknak van joga a játékaikkal játszani, akik annak idején, amikor még megvásárolhatóak voltak, … pengették érte a …t. **(A Codemasters később CD változatban is kiadta a játékait, mely kompakt korongon a remekművek – szám szerint 30 - természetesen audio formátumban voltak elhelyezve – magnó helyett tehát egy *DiscMan*-ről is beolvashatóak lettek. Adieu, magnófej-beállítgatás. – Reiker)** Egyes site-ok ezt … tartják, mások nem **(Mi feltétlenül. A tiltott ősi Spectrum játékok ma már fillérekért beszerezhetők a legtöbb internetes aukcióházból. – Reiker)** Másodszor az a jó a Speccy s…-okban, hogy kellően centralizáltak: szinte minden létező anyagot … a *World of Spectrum*-ról és *Virtual TR DOS*-ról, melyek egyben … Spectrum portálok is … és a TZX Vault-ról.

Crebo



A képen balra Robert Maxwell, jobbra Sir Clive Sinclair látható. Pontosabban fordítva.

emulátorok:
E++ (D): www.guybrush.demon.co.uk/e/
Es.pectrum (W): www.espectrum.tk
GLECK (W): gleck.emuunlim.com
JASPE (D): perso.wanadoo.es/ucidb/html/jaspeeng.htm
MESS (W/D): mess.emuverse.com
Multi-Machine (W): www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/4428/
RealSpectrum (D): www.ramsoft.bbk.org
SpecEmu (W): www.geocities.com/specemu/
SPIN (W): homepage.ntlworld.com/paul.dunn4/
Spectaculator (W): www.spectaculator.com
Spectre (D): www.ic.chalmers.se/~johan/Spectre.html
Spectrum (W): www.geocities.com/zx2002sl/
UnrealSpeccy (W): tools2k.chat.ru/bin/us021b3.zip
VbSpec (W): freestuff.grok.co.uk/vbspec/
Warajevo (D): www.worldofspectrum.org/warajevo/
X128 (D): www.void.jump.org/x128/
YaSE (W/D): www.tu-ilmenau.de/~hackbart/
Z80Stealth (D): z80stealth.emuunlim.com
ZX32 (W): www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9932/
ZXMAK (W): zxmak.chat.ru
ZX Plus (W): www.emuunlim.com/zxplus/

játékok, demók:
Demotopia: www.zxdemo.org
STP: www.worldofspectrum.org/stp/
TZX Vault: tzxvault.retrogames.com
Speccy.cz: www.speccy.cz
Virtual TR-DOS: zx.dotnet.lv
World of Spectrum: www.worldofspectrum.org
ZX Museum: www.zx.ru



# Manic Miner













A *Manic Miner*, amit egy Matthew Smith nevű 17 éves srác írt 1983-ban ZX Spectrum-ra, megjelenésekor óriási vihart kavart. Pillanatok alatt az abszolút legnépszerűbb játék lett a gépen, rövid idő múlva pedig már portolták is sok más platformra, például C64-re és C16-ra. Nagyon sokan a *Manic Miner-nek* tulajdonítják az egész platformjáték stílus megszületését is, ez azonban nem fedi a valóságot - már csak azért sem, mert a játék a *Miner 2049'er* című Atari 800 és C64 játék direkt klónja volt. Mindenesetre a *Manic Miner* sokkal jobban elterjedt, népszerűbb lett, és felülmúlta az elődjét, valószínűleg elsősorban a sokkal jobb pályatervezésnek köszönhetően.

A játékban egy Miner Willy nevű bányászt irányíthatunk, aki eltökélte, hogy lemegy egy szörnyektől és mindenféle fura figuráktól (habzsoló WC csészék, mindenféle állatok, kegyetlen kávédarálók, gyilkos telefonok, stb.) hemzsegő aranybányába és mesés kincsekkel megrakodva tér majd vissza. Minden pálya egy képernyős (scroll akkoriban még nem nagyon volt) és sok, mára klasszikussá vált ötletet vonultat fel. Ilyenek például a kulcsgyűjtögetés (a következő szintre vivő lift csak az összes begyűjtésekor nyílik ki), az egyszeri áthaladásra lepotyogó padlók, az egy irányba vivő mozgólépcsők, a halálos tárgyak, a falat nyitó kapcsolók és a fix pályán vízszintesen vagy függőlegesen mozgó ellenfelek. Ha jól emlékszem más dolgok és ezeknél bonyolultabb ellenfelek nem is voltak, mégis ilyen kevés eszközzel is roppant szórakoztató, kemény és addiktív pályákkal szembesített minket a gáma.

A *Manic Miner* egy olyan folytatást ért meg, amit az eredeti programozó készített, ez lett a *Jet Set Willy*, ami szintén Spectrum-on debütált, de megjelent nagyon sok egyéb gépre is. A játékmenet és a célunk (tárgyak gyűjtése) ebben is hasonló volt, azonban ezúttal nem voltak liftek, és a pályák sok helyen kapcsolódtak egymáshoz, átjárhatóak voltak, így már egy hatalmas, szabadon bejárható játékteret kaptunk: az immár vagyonos Willy kastélyát. Készült egy harmadik folytatás is, amelyben a gazdag Willy-re az adóhatóság vadászott volna, ez lett volna a *Willy Meets The Taxman, de Matthew Smith* addigra már kiégett, és nem is készített több játékot a rajongók nagy bánatára.

A rajongók azonban nem adták fel olyan könnyen. Ha Matt mester nem készített nekik több folytatást, hát elkezdek ők maguk házilag hekkelt *Manic Miner* és *Jet Set Willy* pályákat fabrikálni, majd idővel a hobbiprogramozók újra is írták a játékokat (eredeti vagy új pályákkal) más gépekre. Először nagyon régen Amigán találkoztam egy ilyen remake-kel, de készült remake PS-re, GBC-re, GBA-ra, N64-re, PC-re és egy tonna más platformra is, hiszen az alapjáték eléggé egyszerű, egy mai amatőr programozó pár nap alatt összeüti. Éppen ezek a hobbi remake-ek adták az apropót ehhez a cikkhez, hogy mindenkit megismertessünk a mára már public domain-né vált eredeti játékokkal és az ingyenes, rajongók által készített újabb portjaival. Sok site-elemzés után arra jutottam, hogy a http://jswremakes.emuunlim.com/ a legtökéletesebb kiindulópont - ez egy teljes *Manic Miner* és *Jet Set Willy* univerzum, minden megtalálható rajta, ami csak a témához kapcsolódik (tipp: az eredeti, hekkelt és remake letöltésekhez a „Systems" menüpontot célozzátok be). Jó szórakozást hozzá!

Credo




Matthew Smith nagyon fiatalon kezdett játékokat írni, és rögtön az első munkája, a *Manic Miner* óriási siker lett; a folytatás, a *Jet Set Willy* nem kevésbé. Az átlagos angol tinédzsert így egyik napról a másikra felvetette a pénz, a sajtó pedig úgy kezdte el kezelni, mint egy rocksztárt. Ez persze nem egyedi eset volt. A 80-as évek elején a gépek egyszerűek voltak, a játékok úgyszintén - akkoriban még középiskolai trigonometria sem kellett egy sikerjáték megírásához; igaz akkor még a klónoznivaló játékok sem hemzsegtek, a játékiparban sok-sok próbálkozással keverték ki akkoriban a mai gémek alapjait. Sok tinédzserprogramozó vált sztárrá akkor, kapott Ferrari-t az olcsó biciklije helyett, többségük ma valamelyik nagyobb játékcég vezetője. Smith-ben azonban úgy tűnik nem volt több kreativitás az említett két nagyon eltalált sikerjátéknál, nem tudta harmadszor is hozni azt a szintet - végül a nyomás hatására pszichiátriai kezelésre is szorult. Dolgozott ugyan még egy ideig a sikerszéria harmadik részén, a *Willy Meets The Taxman-en*, továbbá az *Attack Of The Mutant Zombie Flesh-Eating Chickens From Mars-on*, ami bizonyára minden idők leghosszabb játékcíme, de egyik sem haladt valami jól, hiába reklámozták őket már jó előre a szaksajtóban, soha nem készültek el. A nagy Matt kiégett, ráadásul a fűről átállt a speed-re és az LSD-re, majd a kokainra, és végül heroinista lett. Pár évig egy holland kommunában élt és motorokat szerelt, majd visszatért Angliába, de azóta sem fejleszt játékokat. Talán sokáig nem is tudta, hogy a hatalmas rajongótábora istenként kezdte el tisztelni és égre-földre kereste, a neten is több Matthew Smith fansite-ot lehet találni. Sokan bánkódnak, hogy nem alkotott többet, nem vitte többre, de a jelek szerint ennél többet erősebb szerek segítségével sem tudott magából kipréselni. A lényeg, hogy a *Manic Miner-t* és *Jet Set Willy-t* már senki nem veheti el tőlünk, hehe.



# Visszatekintő

## 1992. szeptember

Tíz év hosszú idő. És mint ilyen, különleges tulajdonsággal bír: eldönti, vajon mennyire marad meg az átlagfelhasználó emlékezetében egy-egy kósza program, s ennek ellenkezőjére is képes, a feledés sűrű homályába burkolva a kevésbé sikereseket. Így történt ez most is.
Igazi, hamisítatlan **KByte**, szeptemberi nyomat. Tömve jobbnál-jobb játékok tesztjeivel. Nem én ítélek, csupán a százalékok. Ha alaposabban megnézzük, mást is mondhatnánk róla. Egy újság, jórészt kalandjátékokkal tele. És lám, tíz év múltán a kép önmaga teljes negatívját mutatja. No de ne térjek le a csapásirányról, elemezzem inkább részleteiben a matériát.
Mindjárt a tartalomjegyzékből kitűnik: impozáns társaság gyűlt össze megünnepelni a főszezon nyitányát. Van itt minden, mi szem, s szájnak ingere, humor, kaland, szerelem! Korokon és stílusokon átívelően, magával ragadóan, mértéktelenül-kifogyhatatlanul.
A listát úgy nyitom meg, ahogy akkor történt: a *Guy Spy (and the Crystals of Armageddon)* névre hallgató remekkel. Hölgyeim, uraim, egy magával ragadó történet, utazás a kalandok birodalmába. No és persze Svájcba, Egyiptomba, Kenyába és - vált a kép - Peruba, hogy legyen valami egzotikum a keverékben. A főszereplő egy „rettenthetetlen kém", aki bizonyos Von Max bárót kénytelen üldözőbe venni, elfogni, s mellékesen megmenteni a világot a szörnyű ármányoktól. Ismerős, de vajon honnan?
Az új kaland lelke *Spirit of Adventure* névre hallgat, az ismeretlen zsurnaliszta pedig minden kívánalmat teljesítő ismertetőjével kísér végig minket rajta. Szerepjáték ez a javából; minden nagyon szép és jó. Minden a helyén van, grafikailag, harcrendszerileg és történetileg egyaránt, ez kétségtelen. A cikk maga is példa értékű, az információkat nagy mennyiségben, de emészthető körettel szervírozza... Nos, valaki.
Ezen sajtópéldány kétségtelen favoritja jő a sorban; úgy hívják, *Space Quest IV* (***Roger Wilco és az Időszövet-Szabdalók.*** **Az első 256 színű *SQ*. – Reiker**). Eme produktum pedig szép is, jó is, valamint tömve van apróbb-nagyobb humorzsákkal, valahogy mégsem nyerte el a képzeletbeli aranyérmet. Az okokat már a cikk elején megtaláljuk: rövid és erőltetett a stuff, nem hozza a várt minőséget; csupán halovány epizód a *Quest-ek* hosszú sorában (**Mint tősgyökeres *SQ* FAQ kontribuens, tiltakozom. – Reiker**). Martin urunk végig is küldte, cirka két oldalon. Roger Wilco megpróbáltatásai pedig ezzel a résszel nem értek véget, annyi hasznot bizonyosan termelt, hogy még egy folytatást megérjen (**Kettőt. – Reiker**), mely haszonra bizonyára egy különleges fegyvertény bevetésével is rásegített (Wilco barátunknak meglehetősen mostoha körülményként egy sereg guminő jutott a sorstól). (**Guminő?! Az egy másik Sierra sorozat :)... a "Latex Babes of Estros" társulat tagjai műbőrbe bújt cicák, barátom. Az Infocom *"Leather Goddesses of Phobos"* sorozatát karikírozzák. Vagy erre TÉNYLEG nem emlékszik már SENKI?! – Reiker**)
És hogy a sort ne törjük meg, itt figyel mindjárt Les Manley, hasonló adottságokkal megáldott hölgykoszorújával. A műfaj mi is lehetne más, mint point and click kalandjáték, méghozzá a jobbik fajtából! Playboyunk az angyalok városában kutat elveszett barátja után, igazi, hamisítatlan hollywoodi díszletek között. Megteheti, hiszen éppenséggel Hollywoodban van. A játék pedig bizonyítottan megéri a rá fordított „gondoskodást", remek időtöltésnek bizonyult, több szempontból is. (Többek között a meglehetősen impresszív címlap szempontjából.)
A műfaj vagonjai pedig végeláthatatlan sorban kígyóznak az olvasó szeme előtt, és a szerelvény végét még szem nem láthatja. Régi ismerős, igazi nagyágyú pislant le ránk, szélesvásznú fogpasztareklám-mosollyal. Kérem, üdvözöljék körünkben minden idők legfáradhatatlanabb kalandorát: *Indiana Jones-t*, ki mást? A hasábokon taglalt mű immáron a negyedik eljövetelt képviseli, mozivászon helyett, jobb híján: EGA, VGA monitorokon. Ne tessék meglepődni, az örökifjú ostoros / kalpagos figura ha lehet (és miért ne lehetne, elvégre ő a favorit), még szélesebb skáláját járja be a világ egzotikus repertoárjának, mint tette azt az imént említett kémfiú. Úgy is mondhatnánk, egyszerűbb lenne felsorolni azokat a helyeket, melyek földjét Indy bakancsa még nem tapodta. És, mint minden valamire való hősnek, segítője neki is akad, egy Sophia Hapgood névre hallgató vörös személyében. Mi kell még?
*Hook* kapitány. Kampókéz, ahogy tetszik (**Kampókéz – a Clive Barker féle *"Candyman"* – egy PICIT más jellegű karakter. – Reiker**). Ismét egy film megjátékosítása, mely film könyvalakját volt szerencsém olvasni, birtokolni, majd szépen alaposan elveszíteni. Ami megmaradt belőle, azt magammal hordozom: tündérmese ez, az amerikai tudat szülte *Pán Péter* meséje, mely egyként tanít kicsit és nagyot. Repkedő gyerekeket keresel, netalán ketyegő alligátort, vagy a Sehol-sziget titkát? Ebben a játékban megtalálod mind!
Nem, kedves Olvasó, még nincsen vége. Itt figyel gyermekien ártatlan szemekkel egy újabb kalandjáték. Hívjuk őt *Lure of the Temptress-nek*. A börtönből való szabadulás, mint alapfelállás, persze megkopott frázis volt már akkoriban is, ennek ellenére a cselekmény később sodró lendülettel szövődik tovább.
Nem szóltam még egy jelentős eseményről, ami éppen ebben a hónapban zajlott le, a barcelonai nyári olimpiáról, és természetesen a hozzá kapcsolódó, bemutatott játékokról. Pontosabban kettő darab játékról, az olimpia egészét felölelő *International Sport Challenge-ről*, valamint az atlétikát előnyben részesítő, egy kevés menedzseléssel fűszerezett *Carl Lewis Challenge-ről*. Ritka hollók ezek, tekintve, hogy jóformán négyévente kerülnek elő egy minden bizonnyal poros szegletéből a déli programozók neutronjainak. Talán elég róluk annyi, amennyi hirtelen eszébe jut a tesztésznek: ezek olyan sportszimulációk, amikben sportokat szimulálnak.
Tadamm, köszönöm a figyelmet.

dracoo-[memo]

Címlapon: Les Manley elveszik eLejben.

*Guy* 92 pontot kasszírozott; *Hook* 96-ot, míg *Indy* csak 93-mat. Az emberek fura dolgokat szívtak akkoriban :).

Martin beszámolója az 1992-es *CES-ről (Consumer Electronic Show)*, az *E3* előd-showjáról - egyetlen oldalon.

# GERICOM
mobile world

- Intel 845 chipset
- ATi Radeon 7500 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- Digitális 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows angol billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 274mm x 38mm, 3.9kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **449.900 Ft**

## MASTERPIECE Per4mance

**MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!**
A gép teljesítménye maga mögé utasít minden konkurenciát. Kimagasló felbontású kijelző, az asztali gépeket is felülmúló teljesítményű legújabb generációs ATi 7500 Radeon grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó, 1GB-ig bővíthető memória. Ezzel a típussal egy minden extrával felszerelt Notebook-ot ajánlunk figyelmébe.







## X5

**VILÁGÚJDONSÁG!**
Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

## Silver Seraph Per4mance

**Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!**
SILVER SERAPH a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja! Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!



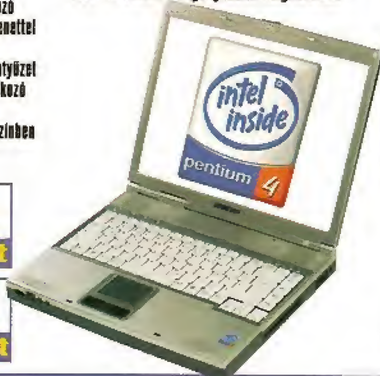

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 2x PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **389.900 Ft**

## WEBGINE Per4mance

- SiS650 chipset
- 8x sebességű CD-író + 8x DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 AGP grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB port, PCMCIA csatlakozó
- Digitális 3D hangkártya, SPDIF audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

GERICOM WEBGINE Per4mance szenzációs áron kínálja a 15.1" kijelző méretét a Pentium4 processzor erejét a DDR memória gyorsaságát és a CD-író+DVD meghajtó hatékonyságát. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően.




- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **379.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **429.900 Ft**

## MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

**MITAC 8175 szenzációs kijelzővel!**
Bevezető áron forgalmazzuk a világon legelsőként megjelent Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATi Radeon grafikus kártyával, CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!






- Intel 845 chipset
- ATi Radeon Mobility 16MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 4x CD író
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez **369.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás

GERICOM CO. KFT — 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@telna.net

GARDEX — 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. — 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. — 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-060, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST — 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 66. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER — 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

# Csevegő

576KByte „Csevegő", 1389 Budapest, Postafiók 132
576KByte@576.hu

Derék, tisztes Olvasóközönség!

Hős Gertevich távozásával Levelezési Rovatunk összeállításának nemes feladata – önként jelentkező nem lévén, a fenyítések pedig nem voltak eléggé hatásosak – a Főszerkesztőre hárult. Tekintve, hogy a rovat az évek során szinte ijesztő méretű popularitásra tett szert (köszönhetően elsősorban a lap egykori, kellőképp karizmatikus Főszerkesztőjének), a kihívás nem volt kifejezetten kispályás – nem is szívesen vállaltam. A szükség azonban nagy úr... ami alant terül el, arra biggyesztettük merészen a pajzán „végtermék" címkét. Íme...

üdvözlök mindenkit!
no szívesen írnék én az 576 kbyte lapnak. merthogy kb 11-12 éves koromban kezdtem el venni az újságot asszem. a robotzsarus eleju volt az elso (Lássuk csak... a Robotkopós az a 94/5 - „ötödik generációs" **KByte**. – Reiker). most vagyok 20 éves és okos is vagyok. meg ilyenek. foiskolás, értelmiségi új dolgokra nyitott emberke, szeretek kertészkedni, mindenem a country muzsika, szeretem a kamionokat és a dögös fehérnépet. >:) hehe. na de ezt hagyom mert úgysem érdekel senkit, egyébként is kamu volt.
ajánlatom: lestem most az aktuális újságot s látom ám hogy nagy a változás. stylistok és designerek véres szikéje alatt új arcot öltött a lap. nna.
az ajánlatom az: láttam hogy a változás egyre színesíti a lapot, ez már korábban elkezdodött. a csudiba, hát olyan színes kezdett lenni hogy kiszorult a konzol is eccercsak. a szentségit (Nna igen... Tomival szoktunk jókat vihogni, amikor felvázoljuk a befutó levelek lehetséges forgatókönyveit. Egyik kedvencünk „A Reiker **Konzolt** csinált a **Kilobájtból**!!!" című, „már majdnem tini" olvasónk által összetákolt fiktív posta (adagio, azaz lassan adandó elő :) – Reiker).
ajánlatom: /:)/ láttam ám én azt hogy van egy olyan negyedoldalas rovat, hogy ZENE. oda írnék nagy szakértelemmel (VOLT olyan rovat. – Reiker). fölöslegesen nem akarok 5000 karaktert gépelni, mert az így soknak tunik, inkább dobjatok egy mailt hogy írjak-e nyomok hozzá fényképet is meg mindent ha kell.
gondolataim: csipom a martin-t. mert magam is nagy ANIME&MANGA rajongó vagyok. ninja scroll rulz, meg akira, meg dragon half ;) slayers. urutsukidojit láttad? az elég fenos egy film. el is szívtam rá pár cigit izibe. nade gondolataim: a manga anime rovathoz és az ehavi azaz inkább az aktuális számhoz hasonlóan amiben ugye a backyard babies volt /jó zene az nagyon, a macsak rúgja meg/ ehhez hasonlóan underground , extrém és egyébként komoly zenei értékekkel rendelkezo csapatok albumait kritizákolnám (Gondolom, Martin is „csipolna" téged. A gond az: amiről te áradozol, az az **576 Konzol**. Ez pedig itt az **576 Kbyte**. – Reiker).
persze ha lefitymáló szöveget kell írni az új neo tones albumról az se rossz dolog. vagy esetleg ha muszáły dicsoíthetem akár az ámokfutók best of lemezt is a pénz nagy úr >:) bár nem ezt azért mégsem. maradok tisztelettel:
balázs a lokális diablós osisten /ez névnek azért túlzás de mindegy mostmár ígyhagyom a macsak is maradt... (nocsak – Reiker) ahoy poplacsek

Kalibráld át a dolgot Balázs – martin@576.hu
Én irtózom a Backyard Babies muzsikájától ;).

Kedves 576 KByte
Ezúton szeretném felhívni a figyelmeteket az egyik munkámra, nevezetesen a Medal of Honor Allied Assault magyarosításra! A magyarosítás elég sok mindent tartalmaz, beleértve természetesen az egyjátékos- és többjátékos mód teljes ékezetes feliratozását és a játék teljes képanyagának (213 Targa fájl) átdolgozását is (az oldalamon van egy képgaléria is az anyargól) !
A kereken fél évet felemészto munkáról elég jó vélemények érkeztek vissza a több fórumon is. A csomag mérete is tiszteletet parancsoló, 32 MBájt ! A zipfájlban egy nívósabb telepíto található, automatikus elérési út (célmappa) kereséssel és blokkolóval. Szeretném megkérni a szerkesztoséget, hogy ha egy mód van rá, szorítsatok helyet a magyarosításnak az 576 honlapján, ezúton nyújtva segítséget a magyar játékostársadalomnak...
Válaszotokat elore is köszönöm,
Zagash, Ice Box Studio
http://www.ibs-works.tk

Nna, az efféle leveleket határozottan kedveljük; ilyen jöhet, minden mennyiségben. A magyarosítás levonszolható direkt módon a **www.576.hu** oldalról (courtesy of kmm...), vagy az Ice Box Studio fent említett oldaláról (Tükrök: www20.brinkster.com/ibs1 ill. free.x3.hu/ibs1/mohhun.zip).

hello
annyit szeretnék javasolni az 576KBYTE-tal kapcsolatban mindenki mond ötletet meg mindent...valaki így szeretné valaki ugy... ezt a kérdést egy nagyon egyszeru mondszerrel meg lehetne oldani még pedig 1 nagy népszavazásssal ahol sok kérdés van például:
1 melyik a jobb szlogen akinek a pc egy élerforma vagy pc játékörültek magazinja („Akinek az őrült PC játékmagazin egy életforma" – Reiker)
2 kell-e honap dumája igen (persze hogy kell :-) vagy nem (Nem feltétlenül. Ha valamelyik újságírónak kellőképp magvas gondolatok pattannak ki a buksijából, annak természetesen teret nyújtunk, erőltetni azonban nem fogjuk a dolgot. Folyamatosan fel van kínálva a rovat – ebben a hónapban se tolt az arcom alá senki semmit. – Reiker)
a mennyire tetszik neked a honap dumája...
valami nagy népszavazást az újsággal kapcsolatban nem tudom hogy érthetoen eltudtam magyarázni remélem (Talán szavazni kéne, legyen e szavazás... - Reiker) CSAK LÉTSZÍVES VÁLASZOLJ VALAMIT különben: CSAK ÍGY TOVÁBB FIUK
HAJ NE HÁTRA HAJ ELORE (HAJ tunk, tudhatnád. – Reiker)
ÜDVÖZLETTEL LIO DE JAMBO

Komolyra fordítva: Decemberben lesz „népszavazás", vagy olvasói ankét, vagy kérdőív, vagy valami hasonlóan fárasztó. Igen, elektronikus úton is lehet majd voksolni.

Kedves kollégák!
Szeretnénk tájékoztatni titeket, hogy oldalunkon elindítottunk egy új szolgáltatást, amellyel szeretnénk kielégíteni az összes telefonnal rendelkezo hardkór gamer arc operátor logó iránti igényét. A HC.Gameren ma elindult feature jelenleg 81 logót kínál fel beszerzésre, közöttük a legkomolyabb PC-s és konzolos játékok grafikáival, valamint általános –és HC.Gameres logókkal. A szolgáltalás egyelore csak Westeles és Pannonos emberkék számára elérheto, de természetesen hamarosan a Vodafone is bekerül a repertoárba. A rendszer a már jól megismert módon muködik, egy emelt díjas SMS-ért cserébe megkapjátok a kiválasztott logót. További információk fellelhetoek a HC.Gameren -- http://www.hcgamer.hu/mobil. Ez még csak a kezdet, hiszen szorgos kis emberkéink már dolgoznak az újabb meglepiken, amelyekkel bovíteni szeretnénk majd ezt a szolgáltatást.
Thx Thx
üdv,
Dobó Balázs
Felelos szerkesztő, Hardcore Gamer

Ez már súrolta a „fizetetlen hirdetés„ fogalom nem létező tárgykörét, de aztán mégis idepasszíroztuk. A konzolos és a PC-s játékok grafikái egy csöppet keverednek, amit „hardcore" barátaink konzolos csatamezőkön való járatlanságának tudhatunk be - de mint az köztudomású, senki sem tévedhetetlen (mi pláne nem). Ahogy a HC.Gamer-en mondanák az arcok: pedálozzatok szüretelni a logókat jól.

Hafker
A Gore...... cikkben elnézted, hogy a srác 5 billiót írt (az amcsik tudniillik a milliárdot billiónak mondják). Ha a játék 2032-ben játszódik akkor a népességnek tényleg lehet a fele 5 milliárd.
Beszúrásaidat olvastam végig. Tetszettek.
Lopez

A levél különlegessége, hogy egyetlen (jó hogy :) Atyám követte el, Lopez fedőnév alatt. Igen - aki ha tudna gitározni,... :). A szép, hogy igaza is van. Clemi tényleg hibát vétett. Ahogyan én is, amikor a *Syberia* információs blokkját kitöltve származási helyként Franciaországot jelöltem meg (pedig a kanadai Microids részleg munkája), vagy amikor a *Legion* cikk kiegészítő „irodalmában" a numizmatikát érmegyűjtésnek definiáltam. Pedig éremgyűjtés a hivatalos magyar megnevezés, a logikai bukfenc ellenére (mert ugye pénzérme, bronzérem... a numizmatika pedig a fizetőegységekkel foglalkozik, nem a díj jellegű érmekkel. Mindegy. Lássuk a következőt...

Szeva Reiker.
Az újságot most nem dicsérem inkább a hibákat írnám le. A bevezető egy kicsit mintha nyálas lenne (Próbáld meg NEM a blökivel behozatni a lapot – Reiker). Inkább olvastam volna arról, hogy te ki is vagy. Hisz ezt nem írtad le és hipp, hopp foszeri vagy („Szikár, magas fazon, dohányzik." – summarizálta az esszenciámat GyZ. Meg az **576 Konzol** hírszerkesztője is voltam. Esetleg küldhetek csekket, amin jutányos díj ellenében szert tehetsz néhány történelmi jelentőségű példányra... :o) - Reiker). Következo gondom az értékelo. Én az 576-ot százalékos értékelovel tudom csak elképzelni (Hja kérem, a fantázia gyúrását már fiatalabb korban illdomos elkezdeni – az nem olyan, mint a testépítés. – Reiker). /A képaláírásokról már ne is beszéljek/ A százalékos értékelés szebb is, jobban mutat, és reálisabb is. Hisz pl. a 8 pont jelenthet 80 vagy akár 89%-ot is. És szerintem nem mindegy, hogy mennyit kap egy játék (Szerintünk sem, ezért álltunk le a százalékos bohóckodással. – Reiker). Következik a fo rész. A játékleírások. (Ebben a szakaszban az immáron hagyományos „lehet ám az örömlányokkal pajkoskodni a *GTA III*-ban" részt követően egy „az *F1 2002* akkor is jobb, mint a *GP4*" szakasz helyezkedett el, amit – nem törődve következménnyel, - kivágtam. Lesz még róluk szó. – Reiker)



Kun Csaba kedvéért Ralph Hummerich is ki lett téve némi zaklatásnak: készségesen, ám diplomatikusan nyilatkozott a csitulni nem látszó GP4 kontra F1 2002 vitában.

---

Hirtelen ennyi jutott eszembe. Szeretném, ha válaszolnál levelemre, nem kell berakni a csevegobe csak válaszolj, mert mikor legutóbb írtam, még vissza se írtatok. Remélem legalább az értékelot visszaállítjátok (Puff neki – Reiker).
Köszi, hogy elolvastad, és további jó munkát.
Üdv osszaki

Bizony előfordul, hogy nem válaszolunk. Ez nem személyes dolog: ha nektek is napi 40-50 levél zuhanna a postaládátokba, ti is elgondolkodnátok a létezés lényegén. Valamikor össze is kell rakni az újságot. A legtöbb levélre persze igyekszünk válaszolni – ha lehet rá válaszolni, ill. van értelme rá válaszolni.

Szia Reiker
levelem/regényem/ legfontosabb részével kezdeném ne lecseszésnek kezeld az alábbi mondatokat csak egy olvasótok utolsó próbálkozásának. Mivel nem ismerlek ezért nem tudhatom mennyire bírod a kritikát ezért ha mégis megbántanálak akkor bocsi.
Vágjunk is bele a közepébe én régebben nagyon szerettem az 576-ot /98-99/ akkor még jó volt persze voltak kissebb nagyobb kihagyásaim vagy hutlenségem de ált. megvettem. Az elso pofáraesés a 2001 nov számmal ért. Elotte volt egy hosszabb kihagyásom szóval arról nem tudok mit írni. Szóval az f1 2001 cikket írta egy bizonyos Ádám és majd lefordultam a székemrol amikor azt olvastam hogy nem tudja létezik-e 3 személyes arrows????????? Mi az hogy nem tudja? Létezik egy csoda úgy hívják internet és utánna lehet nézni vagy megkérdezni valakit aki jártos a témában vagy egyszerűen nem elválalni a témát - Pl én se válalnék el egy szerepjátékról irogatást mert egyszerűen utálom és az én szememmel lehet hogy minden rossz lenne a tökéletes játékban. Ezután tartottam egy hosszabb szünetet pontosan az elozo számotokig /jun/ ahol meg merttem kockáztatni a megvételt vesztemre. A szinvonal csak tovább romlott. Már amikor megláttam a foszerkeszto nevét /Ádám/ egybol az f1 2001 jutott az eszembe és bántam a dolgot (A dolgok után való nyomozgatással maximálisan egyetértek; ezt én is elvárom minden külsős munkatársamtól. Az viszont nem fér a fejembe, miért vártál az aDaM kritikával egészen mostanáig? Nem kifejezetten kóser dolog ez így, hogy az illető már nincs a jelenlévők listáján – Reiker). Az elso dolog a mitudomén milyen kártyák voltak kibont kuka. A második a dvd ajánló detto. Ekkor elkeztem olvasni az e3-as cikket de abba is csak azt láttam hogy mi vagyunk a királyok mert nekünk nem kell sorbaálni meg nekünk nem kell pitizni... Ez kit érdekel??????? Ezen még túltettem magam gondoltam majd a gta3-al kigyógyítom magam de ez csak olaj volt a tuzre. VargaB megpróbálta úgy fogalmazni a cikkét hogy de sokat játszott vele de az egybol kiderül hogy a 2. szigetnek a közelébe se került. Hihetetlen de még a képek is mind az elso szigeten készültek. Semmi maffiózó fels. vagy rádió állomás vagy Vice city vagy bármi érdekes. (Balázsnak értelemszerűen nem volt több kényelmes hete a teszt elkészítésére – azt hiszem, ezt érthető. Amit lehet, igyekszünk végigjátszani. *GTA III* bejött, nyakára pedig egy lapzárta. Ez volt, ilyen egyre ritkábban lesz. Inkább visszafogjuk a játékot egy hónapra, de alaposan ki lesz vesézve. Történt ez a *WarCraft III* multiplayer esetében is, ebben a hónapban pedig az *Icewind Dale II-vel*. Áll az alku? – Reiker). Ehejett berak nekem egy pc ps2 összehasonlítást. Hát kérdezem én egy igényes pc gémert hova érdekel olyan szemét mint a ps2. Itt jössz te a képbe (Bizony, itt jövök. Az a PC „gémer", aki szerint a PS2 „szemét", inkább ne nevezze magát „gémernek". Aktuális csereajánlatunk a „lémer" kifejezés. Mi?! „Igényes?!" Ne, egyébként is instabil ez a szék... >:) – Reiker). Az eddig felsoroltak nem rád vonatkoznak csak into példa a következo hónapokra.
A mostani számnak 3 fo baja van:
1. jogi eset dvd minek lehetne helyette hardver 3d vagy legalább tesztek vagy segítség oldal. Vagy legalább a cikkek irolyához kibiggyezthetnétek egy imél cimet hogy föltudjam venni a szálat egy-egy cikkiroval. (Jog és DVD szanálva. - Reiker)
2. dizájn: Na ez borzalom foleg a játékoldalak háttere (pl gp4) merthogy fekete betükkel irtatok de a háttér szine hol világosabb hol sötétebb a sötétebb részeknél meg majd kifojik az ember szeme ha felkapcsolom a villanyt meg fénylik a lap az mégrosszabb. /ha megvakulok hogy hogom olvasni az 576-ot/ (Igaz. Én is szörnyethaltam, amikor megérkezett a nyomdából. Igyekszünk orvosolni. – Reiker)
3:játékcikkek
Ezt a részt 2 kategóriára lehet osztani a 2-3 pontos játékírásokra. Nem is értem mi a fenének irtok ilyen (kihúzva a „természetes trágya, négy betűre" – Reiker) játékokról a másik része a jó játék pocsékul megírt felvázolása. Szóval én egy rendkívül szerény olvasó vagyok de ha éjjel felkeltenek is jobb cikket irtam volna Patrik Gp4 f1-2002 játékairól (Rajta, kíváncsian várom... – Reiker). A problémám az hogy ugyebár ti nem lehettek elgultak egy játékkal kapcs. de ha mégis azt nem tehetitek közre. Na ez az ami Paliknak nem sikerült.
Egyszerűen leri az írásáról hogy a gp4-et favorizálja (Aki elvesztette volna a fonalat – levelező grafológusunk megállapította: Palik László is a *GP4-et* részesíti előnyben :) – Reiker). Ismét néhány példa az f1 2002 szerintem összes hibáját felsorolja de valamilyen buvös dologbol kifolyolag a gp4 orületes baromságairól egy szót se ejt. Akkor ez hogy van
most??????? Pl: kiugrás a rajtnál jaj nem bocsánat inkább kigurulás, idétlen és (kihúzva, „egy örömlány erejével bíró" – Reiker) pályamunkások/ beszalad a szágoldó autók közé és egyedül kitolja akár a keréktelen autót/, szenzácios szerelok 10 mp alatt a roncsból 100%-os autót csinálnak, igénytelen motorlefojtás meg még holnapig tudnám sorolni. Erre még berakja a szavazás végeredményét (Azt én raktam be, azért, hogy mindenki számára világos legyen – a Nép félreinformált az F1-es játékokkal kapcsolatban, letaposta érzékeiket a furfangos marketing – Reiker). Azt leírja hogy letöltheto a 2002 es ferrari de azt hogy az inkább egy hibridváltozat és hogy honnan lehet azt már találja ki szegény olvasó. Itt említeném meg azt is hogy f1 2002 vel kapcs még véletlenül se említi meg a javítást pegig Ralph Hummerich az autófestések királya a 100%-ig megegyezo kocsikat készitette el e játékhoz míg gp4 hez csak a williamset és a bar-t. Na vajon miért?????????? (A kedvedért megkérdeztük Ralph-ot a témában, aki a következő választ adta: „Nem emlékszem, hogy valaha is tettem volna olyan kijelentést, miszerint valamelyik játék jobb lenne, mint riválisa. Nem szokásom nyilvánosan játékot értékelni. Személy szerint az *F1 2002-vel* játszom többet, mert stabilabb játéknak tartom – de ebben rengeteg a személyes érzés." – Reiker) Ja igen www.emacf1.com ha érdekel és a jövöbe javitani akartok ezen a balfogáson vagy ha ezentúl be akarjátok vezetni hoga hamár egyszer megemlítitek a javítás szót akkor az egyszerübb gémereknek az elérhetoséget is az ..... szerelmére. Mivel baromi fáradt vagyok a warcraft 3 cikkel kapcsolatos véleményem leírásától most eltekintek. Legyen elég annyi hogy nem tettszett. Szóval levelem elolvasása és nagyon remélem megválaszolása /vírus nélkül ha lehet:) / után szerintem komolyan gondolkodjál el azon hogy maradsz-e (A másik peches ember :) – Reiker).
Persze én tisztába vagyok azzal hogy egy hónap alatt nem lehet mindent visszacsinálni a régibe de ez nemhogy jobb hanem csak rosszabb lett. Szóval csinálj egy 180 fokos fordulatot és minimum a játékcikkes részlegen változtass az sokat javítana. Csak aztán nehogy rossz irányba.
Nagyjából ennyit akartam irni és sok szerencsét kívánni és még
egyszer kihangsújoznám bocsi ha érzékenyen érintett.
Kun Csaba

Ahogy a régi mondás tartja: „Aki nem bírja a kritikát, ne publikáljon." Remélem te sem haragszol, de nem értünk mindenben egyet. A szerkesztőség egy emberként kiáll a *GP4* mellett – ettől függetlenül TE élhetsz át kellemes pillanatokat az *F1 2002* párolása közben. Megesik az ilyen. kmm például metált hallgat...

Hi!
Lenne 1-2 (remélem nem túl bugyuta) kérdésem:
Adott egy konfiguráció (PIII(vagy esetleg Celeron) 1,3GHz, 256 MB SD RAM, GeForce2 Mx400 64Mb, stb.), egyenlore még csak megvenni szeretném (nem egy P4, de talán nekem jó lenne):
-érdemes-e? (Attól függ, mennyiért. – BWC)
-a 'mai' játékok mennek-e rajta (ohne szaggatás)(...vagy pl. melyikek nem)? (Igen, legfeljebb lekapcsolsz ezt-azt az opciók közt. – Reiker)
-meddig maradna 'jó' gép, mikor kellene azt mondani, hogy teljesen elavult? (Elavult. - BWC)
-megérné-e venni bele egy GF4 Mx460(440) 64MB DDR(SD) videókártyát? (Attól függ, mennyiért. – BWC)
-nagyon nagy eltérés van a márkás és a noname GF4 kártyák között? (Nagyon nagy eltérés van a márkás és a noname hajszárítók között? – Reiker)
más:
-megjelent már (von neuem) a Hitman 2? (Európa október 11.-re várja. – Reiker)
-ha igen, akkor mennyibe kerül (ungefähr)? (Ungefähr? DM 87.91,- – Reiker)
-mi az ajánlott konfiguráció (a fent említett gépen pl.futna (játszhatóan))? (Lásd júniusi számunkat. – Reiker)
más:
-7210 vagy 8210, esetleg 6210? (-Warum?) (Ízlés dolga. Én pl. egy Sony Z7-tel álmodom. – Reiker)
Most több (bugyuta) kérdés nem jut az eszembe, majd legközelebb...
Bocs a nyelvtani hibákért. Remélem, tudtok idot szakítani a válaszra; túl nagy gond lenne, ha postán küldenétek el? (Az. Ezért paskoltalak be a Csevibe. – Reiker). (...weil pillanatnyilag megszunt az Internet-hozzáférésem) Ha sehogy sem



WarCraft III. Világszerte vezeti az eladási listákat, mi lazán megtorpedóztuk - jogosan. Az e havi multiplayer teszt „igazságot" tesz, mely „igazság" nem több, s nem is kevesebb, mint a két teszt pontértékének átlaga, azaz 7 pont. Nna, mindenki boldog? >:)

---

megy így a dolog, akkor küldjétek a szokásos elektronikus formában. Kösz és további sikereket az újsággal...
Tisztelettel:
Polius Caesar

Csá Neked, aki most a főszeri vagy!
Gondolom meglep ez a megszólítás, de mostanában eléggé meg van kavarva az egész, az elmúlt pár évben volt annyi főszerkesztő, ami már bőven sok. Na de mind1, nem ezért írtam ezt az emilt, hanem azért, hogy az újságról írjak. Talán egy rövidke sztorival kezdem: az unokatesómmal ketten mindig veszünk egy számtek-lapot. Ez már vagy 2 éve így megy. Az érdekes ebben az, hogy mindketten az 576.ot vesszük. Jobbanmondva csak vettük, mert az unztesóm a nyáron a ***-gal jött (Ki kellett húznom... - Reiker). Mondtam is hogy: „te áruló". Ez még nem is a fontos, hisz szegény gyerek okult a hibájából (és a következményekből), hanem az hogy az az újság úgy (Ürülék, négy betűre – Reiker), ahogy van. Állandóan (OBSZCÉN KIFEJEZÉS, töröltem - Reiker) titeket a CD-vel, meg az ilyenekkel. Nos a helyzet a következő: a *** (...ezért kellett kihúznom. Nem mutat igazán jól, ha egy magazinban egy másik lapot agyabugyálunk, remélem világos... – Reiker) 2x annyiba keül, ráadásul a 2 CD-n is csak szemét van, használhatatlan demók, gagyi full-gamék, meg mindenféle driverek, amik kb. félévente cserélődnek. Naszal a lényeg az, hogy CD nem kell!
A másik dolog az, hogy az újság színvonala csökken! Na nem nagyon, még mindig a konkurencia fölött van, de csökken. Bár az is igaz, hogy az új számot még nem vettem meg, de néhány észrevételem akadt, ami eléggé rossz fényt vet a lapra. Ilyenek a képaláírások. Ezeket nagyon hiányolom, hisz kevés van belőlők, pedig régen nagyon jók voltak, marhára feldobták a cikkek hangulatát. A másik problémám a Csevegő, ami mostanság sokat adott az általa kialakított filingből. Régen az volt a király, hoz televolt szerkesztői beszólásokkal, az ember szétröhögte a fejét a vicceken. Mostanság meg inkább unalmasak, és csak egy egyszerű levelezési rovattá válnak és nem tűnik ki az átlagból (A Csevegő minősége általában egyenesen arányos a befutó levelek minőségével – bár gondolom ez senkit nem vigasztal. - Reiker).
Ezektől eltekintve még mindig az 576KByte a legjobb, és ez nem is lehet másként. Zárom soraimat, mert már igencsak megszaladtak az újjaim. Szóval sok sikert kívánok Nektek az elkövetkezendő időkre:
Ti'tus
U.i.:Megoldhatnátok az újságterjesztés, mert ide (Putnok City-be) az istennek se akarnak eleget hozni, képtelenség megvenni itt a lapot.

Talán elő kéne fizetni. Említettem már, hogy fél tucat *WarCraft III* egéralátét és a három *E.T.* mousepad mellett öt darab pléhdobozos *Morrowind* csomaggal is megszórtuk néhány találomra, vakon kiszúrt előfizetőnket (Benne demo CD és *Morrowind* kulcstartó)? Előfizetni jó!

Kedves Reiker!
Mi lesz veled szegény 576? Szegezhetném Neked már rögtön itt az elején a kérdést („Quo cumque aspicio, nihil est nisi mortis imago." - tennéd hozzá, ha „entellektüel" lennél. Ne válj azzá - egészségtelen sznobizmust tapaszt az egóra :o). – Reiker). De nem teszem, inkább jóval egyszerubb kijelentéssel kezdek: Nyár van! Ez ugye alapból azt jelenti, hogy kutyarohasztó forróság van. Ennek ellenére ahogy most kinézek az ablakon csak a lucskos kertet látom:( Mostanában csak a Warcraft 3 kényszeríthetett a gép elé, viszont miután beragadtam a négy fal közé, gondoltam meglátogatom az 576.hu fórumait, ahová régen még szinte naponta jártam. S itt mit látok? A Szidjuk GyZ-t topic-ocskát zárolta a helyi Nagy Kutya,
kmm! Mi a szösz, csak nem elkezdtek politizálni a kedvenc fórumomban?! Nem, ami történt, az még rosszabb! GyZ elment, topik bezár (pár nappal később pedig már sehol nem találtam:( (mármint a topikot)) (PROFÁN INDULATSZÓ HELYE, cenzúráztam. – Reiker). Úgy éreztem magam, mint mikor az ember fejét szétverik egy lédús citromszelettel, ami egy vaskos aranytéglához van erosítve (copyright from Douglas Adams). És ekkor fogalmazódott meg bennem a kérdés: Mi lesz veled szegény 576? De ezt még mindig hanyagoljuk. Beszéljünk inkább az elozo számról.
Szal, az maga volt a tuttikirályság! Ezt volt a második 100 oldalas 576, amit elejétol a végéig kiolvastam. Ja, és a dizájn se kutya:) Viszont van egy-két dolog, ami nem tetszik: A bevezeto. Siralmas látvány. Örülök, hogy ismét egy oldalas, de könyörgöm, ne egy fekete háttér elott! („Okszics, nyúl!" – Nna, leterített a nosztalgiahullám? – Reiker). Lapozok. Tartalom. Ez a két oldal legalább jól néz ki, de ne ábécé sorrendbe írjátok! A régi jobb volt. (mármint sorrend) ÉS most érkezett el az ideje a KÉRDÉSNEK: Mi lesz veled szegény 576? VargaB elment, aDaM elment, GyZ elment => újoncok jönnek. Kezdodik elorol az egész mizéria:( Ez egyszer már majdnem az újság vesztét okozta, és egy ilyen jól sikerült szám után, úgy érzem megint erosen érezheto lesz a visszaesés (bár remélem nem annyira, mint anno). De én drukkolok Nektek, márha ez ér valamicskét: HAJRÁ 576!!! (Köszi. Van egy afrikai törzsi dobom, ha kell, kölcsönhajítom. – Reiker)
Üdv.: zombie-nyuszie alias Szij Péter
u.i.: Két dolog még hiányzik: Hónap játéka kép, és a Kult játékok! El sem tudod képzelni menni örömet okozott nekem pl az Elasto Mania, vagy a TIM! (*Stone Age* sehol? :) – Reiker)
u.i.: Kérlek válaszolj!

HELYREIGAZÍTÁSI KÉRELEM
Kérem, hogy a következő 576 KBYTE lapszámban a következő mondatot szíveskedjen megjelentetni és így az olvasókat korrekten tájékoztatni:
A Warcraft III magyarországi forgalmazója az N-TEC Kft. már a hivatalos kiskereskedelmi forgalomba kerülés előtt az 576 KBYTE magazin számára eljuttatta a Warcraft III szoftvert a cikk elkészítéséhez .
Tisztelettel:
Németh Ildikó

Ildikónak igaza van. Elnézését szeretném kérni. Az N-TEC Kft. valóban időben eljuttatta szerkesztőségünknek a kért játékot, a cikk pedig sajnos tényleg az ellenkezőjét sugallja (Magyarán azt, hogy a kizárólagos magyarországi forgalmazó nem adta át a játékot a lehető legkorábbi időpontban. Nem így történt, ismételten megkövetem a Tisztelt partnert). A *WarCraft III* körüli zsongás túlságosan is nagy volt ahhoz, hogy megengedhessük magunknak a szoftver esetleges „kihagyását" a nyári számból (különös tekintettel arra, hogy egy korábbi telefonbeszélgetésünk során Ildikó megkockáztatta: előfordulhat, hogy nem ér ide a végleges változat időben), ezért a biztonság kedvéért külföldről is megrendeltük. Még egyszer: A teszt (ahogy a multiplayer teszt is) az N-TEC által rendelkezésünkre bocsátott, magyar nyelvű kézikönyvvel kiszerelt változatból készült, amiért hatalmas köszi nekik (mármint az N-TEC Kft.-nek, a *WarCraft III* kizárólagos magyarországi forgalmazójának).

Ave 576!
Nem tudom, hogy jó helyre írok-é, de rakjátok be ezt e levéltet a csevibe, mert egy új olvasó elofizetése függhet rajta! (Bent van, bent van! – Reiker) Mivelhogyan én új olvasótok veagymuk kérdezni fogok egyet s mást! Mégpediglen:nos írjátok, hogy, ha most elofizetek, akkor megúszom az egészet 6999-cel. Namost, ha én elofizetek(amit szándékozom elkövetni)és jön a postásbácsi,és hozza az 576-ot, akkor nekem még kell ottan fizetnem bizonyos összeget,vagy sem?EzKérdés (Nem, nem kell. – Reiker). A köv. pedig az lenne, hogy odaírtátok, hogy írjam én oda még+ 6 szám számát, hogy azt még elkülditék nékem bónuszba.Naszóval a fenti eszmefuttatásból következik a köv. kérdés:van olyan régi számotok aemyikben van irkálmány a Stuntsról? (Nincs. Lesz. – Reiker). Ha van az lenne az egyik a 6 közül.Megjegyzés a júliusi-augusztusi számról: lehet, hogy ln vagyok a brom, a vak de mi az az újság elején.Én, mint leikes amatőr nem találtam az újságba mégcsak hasonlótat sem. (Címlapon: ATARI logó. Mögötte: *Neverwinter Nights*. A *Neverwinter Nights* kiadója (Infogrames) ATARI logó alatt forgalmazza a játékot. Ez az első igazán dögös játék, mióta az Infogrames biggyesztgeti a játékaira az ATARI logót (korábban a Hasbro tett így). Egy szimbólum tehát – újjászületett. – Reiker). Na mindegy. Viszontat nekem lenne egy kérdésem. Könyörgök miért csak Bp. van 576 bolt? miért nem lehet Debrecenbe is egyet. Elvégre nekünk is lehet egy ki szórakozásunk. Tom' hogy ez nem a legmegvalósíthatóbb kérések közé tartozik de ha lehet, próbáld meg (Ez gyakorlatilag a megvalósítható kérések közé tartozik, de sajnos nem az én hatásköröm. Továbbítottam Dévényi Tibornak. – Reiker). Felsobb körök figyelmeztetésére mostan be kell,hogy fejezzem. Tegyél bé a csövibe, mert az elofizetés múlhat rajta (Várjuk a pénzt. Küldj pénzt! – Reiker).
Na pá:Molnár Zoltán alia Zolboj

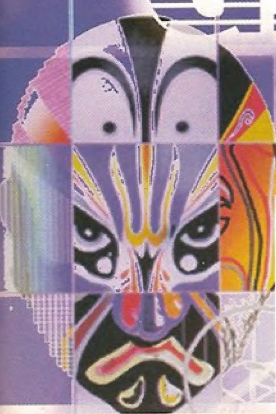
Előfizetni jó. Mondtam már, hogy a fél tucat *WarCraft III* egéralátét, a három *E.T.* mousepad és az öt darab pléhdobozos *Morrowind* csomag mellett négy darab kézzel festett *Evil Twin* figurát is széthintettünk? A jövő hónapban hasonlóképp cselekszünk majd, más, izgalmas ajándékok applikálásával. Tömören: előfizetni jó.

**A BENEVOLUSZ LEKTOR FIGYELMÉBE**

**A beérkező literatúrát mindennemű korrektúra nélkül tesszük közzé!**

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK OKTÓBER 17.-ÉN JELENIK MEG.**

# GAINWARD



















ÚJ GEFORCE 4 SZÉRIA











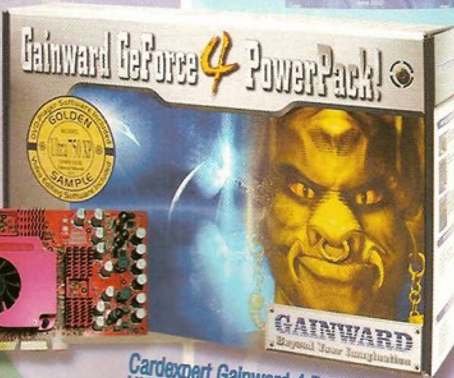












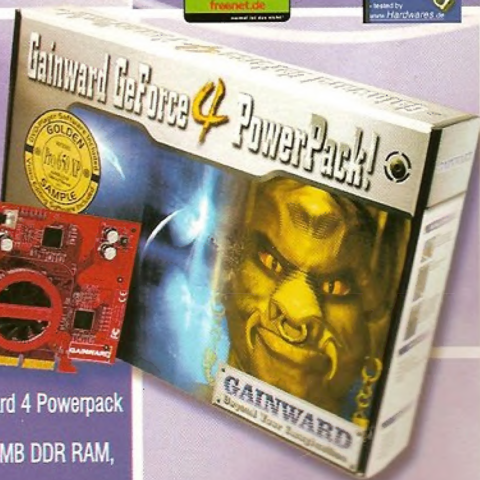



Cardexpert Gainward 4 Powerpack,
ULTRA 750 XP
Ti-4600 Chip, 128 MB ULTRA DDR RAM,
Video in-out, 2db DVI






Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 650 XP
MX-460 Chip, 64 MB DDR RAM,
Video in-out, DVI




Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 600 TV
MX-440 C hip, 64 MB DDR RAM,
Video out




www.orca.hu

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
* Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393
* Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
* Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax437-4622
* Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
* Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043

Caty

AMENNYIBEN ÖN IS SZERETNE PARTNERÜNK ÉS FORGALMAZÓNK LENNI, VALAMINT CÉGE INGYENES HIRDETÉSÉT EZEN AZ OLDALON MEGJELENTETNI, KERESSE SZERKESZTŐSÉGÜNKET A 369-2686 TELEFONSZÁMON, VAGY A TLAJOS@576.HU ILL. FRIGYES.BISCHOF@576.HU E-MAIL CÍMEN.

576 KBYTE

PARTNEREINKNÉL MINDIG KAPHATÓ A LEGÚJABB